La Revista de Juegos de Ordenador nº1 en el Mundo
Edición Española

Computer Gaming World

Nº 34 - SEPTIEMBRE 1998
650 ptas.

Review: Expediente X, la verdad está aquí dentro...

REVIEWS

- Black Dahlia
- Dune 2000
- Dominion
- Mech Commander
- Need for Speed III
- Industry Giant

REPORTAJE ESPECIAL

Star Trek

Llega la nueva generación de juegos basados en la serie:

- SECRET OF VULCAN FURY
- KLINGON HONOR GUARD
- BIRTH OF THE FEDERATION
- STARFLEET COMMAND
- KLINGON ACADEMY
- NEW WORLDS

8 424094 010017
00034
CEUTA, MELILLA Y CANARIAS: 675

TOKENKAI

TOKENKAI

JENNIFER
Azafata infiltrada

ROJAS
Narcotraficante

BUCKY
Maleante portuario

Dr. STRAUSS
Drogas sintéticas

VINCENT
El brazo ejecutor

SMITH
Camello internacional

Estrategia explosiva en un futuro demoledor

A LA VENTA EL
25
SEPTIEMBRE
En quioscos, grandes superficies y tiendas especializadas

JOSHUA
Mercenario
ANTIVICIO

¡PREPARATE!

PC CD rom

COMPATIBLE WINDOWS 98

W95

HAMMER Technologies

HAMMER Technologies
C/ Alfonso Gómez, 42, nave 1-1-2
28037 Madrid (Spain)
Tlf. (91) 304 06 22
Fax. (91) 304 17 97
e-mail: hammert@studios.com

Computer Gaming World

Editor:
Vicente Robles
Director:
Jose Emilio Barbero
Redactores y colaboradores:
Jose María Martín, Jose Villalba Medina, Mariano Tortosa, Jose Luis Coto
LH Servicios Informáticos
Secretaria de Redacción:
Margarita Manchado
Diseño: Fernando de Miguel
Jefa de producción:
Guadalupe Gisbert
Ayudante de producción:
Juan Francisco Larramendi
Fotografía: Paco García

Redacción y Administración:
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: (91) 304 55 42 Fax: (91) 327 26 80
Publicidad Madrid:
Telefono: (91) 432 02 40 Fax: (91) 577 89 27
Publicidad Barcelona:
Telefono: (93) 453 69 00 Fax: (93) 453 97 66
Suscripciones:
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: (91) 304 13 45. Fax (91) 327 24 02
Filmación e integración:
MONTAJE Y FILMACIÓN
Impresión: AVENIDA GRAFICA
Depósito legal: M. 38.456 / 1995
ISSN 1135-9323
Distribución España:
DISPAÑA S.L.S. en C. Tfno: (91) 662 06 02

Computer Gaming World no es una publicación de IDG

La edición española de COMPUTER GAMING WORLD se publica por licencia de Ziff-Davis Publishing Company. Nueva York, Nueva York. Los artículos que aparecen en COMPUTER GAMING WORLD que fueron publicados originalmente en la edición estadounidense de COMPUTER GAMING WORLD son propiedad intelectual de Ziff-Davis Publishing Company. Copyright © 1995 Ziff-Davis Publishing Company. Reservados todos los derechos. Computer Gaming World es una marca de Ziff-Davis Publishing Company.

"Reservados todos los derechos. El contenido de esta obra está protegido por la Ley que establece penas de prisión y/o multas, además de las correspondientes indemnizaciones por daños y perjuicios, para quienes reprodujeren, plagiaren, distribuyeren o comunicaren públicamente, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica o su transformación, interpretación o ejecución artística fijada en cualquier tipo de soporte o comunicada a través de cualquier medio, sin la preceptiva autorización." Computer Gaming World no comparte necesariamente las opiniones personales de los autores publicadas en la revista.

DIFUSION CONTROLADA POR OJD

EDITORIAL AMERICA IBERICA

Presidente fundador:
Gustavo González Lewis

Consejero-Delegado y Director General:
Carlos González Galán
Directora de Administración:
Paloma Alvárez Ortega
Director de Distribución:
Alfonso Estalrrich Rodríguez
Director de Marketing:
Manuel Fernández Palencia

editorial

Confusión

Anda últimamente revuelto –y de que manera– el sector de los juegos de ordenador, y no sólo en nuestro país, sino a nivel internacional. Los hechos están ahí para que cualquiera los analice: compañías que se venden, compañías que las compran, personas que cambian de empresa como quien cambia de calcetines, rumores, más rumores, y un cierto tufillo a que el fin del milenio nos está volviendo a todos un poco locos...

Tan revueltas marchan las cosas que es fácil ver como el mismo mes, en diferentes medios, se pueden ver comentarios alarmistas anunciando una inminente crisis en el mundo de los juegos de ordenador (?) mientras que a la par otros pregonan sin reparos que este sector se haya en uno de sus mejores momentos.

Nosotros, lo confesamos, nos consideramos absolutamente incapaces de comprender estas abismales diferencias de interpretación, si no fuera por que sabemos bien que han sido extraídas... ¿a partir de qué datos? Pues de ningunos, hay está el quid de la cuestión ya que aunque la ADESLE sigue teniendo entre sus objetivos "auditar " las cifras del mercado de los juegos, de momento no mucho se ha adelantado sobre este particular.

De esta forma, los profesionales debatimos acaloradamente acerca del estado real del sector sin tener más base que estimaciones, impresiones personales, datos no globales y en fin, más buena intención que otra cosa. Si parece claro en cualquier caso, que después de una época de cierto estancamiento, las consolas, y muy especialmente la Playstation de Sony ha adquirido un enorme protagonismo, lo cual sin duda, puede haber mermado el crecimiento del campo de los juegos para PC... si es que no le ha tomado prestados unos cuantos de sus usuarios.

No vamos a entrar en tratar de dilucidar si este vuelco ha sido más culpa de nuestro sector que acierto por parte del que se ocupa del de las consolas, pero lo que si es cierto es que en buena parte es lógico que parte de está confusión que se palpa en el ambiente llegue directamente al consumidor final, que de hecho, y gracias a las peculiaridades del PC tiene que vivir ya de por sí con una continua lista de disyuntivas a las que hacer frente: ¿me actualizo o no a Windows 98?¿y a Pentium II?¿me compro o no una tarjeta 3D?¿y cual?¿me atrevo con la Voodoo 2?, y por cierto, ese juego tan maravilloso que he visto en CGW, ¿funcionará o no en mi ordenador?¿a la primera?

En fin, muchas cosas quedan por mejorar en nuestro sector, que bajo nuestro punto de vista atraviesa un buen momento creativo que, de momento no se traduce en un incremento a nivel de ventas. Hablaremos más de este tema...

Jose Emilio Barbero

Página Web: www.zdnet-es.com

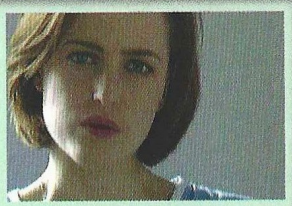
Correo electrónico: cgw@zdnet-es.com

sumario

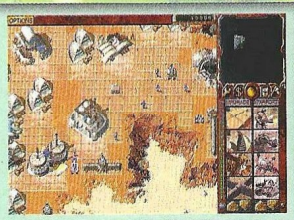
NÚMERO 34 • SEPTIEMBRE • 1998

En portada:

Aunque en nuestro país nunca haya gozado del predicamento que verdaderamente merece, la serie Star Trek es sin duda la saga de ciencia-ficción más consistente de la historia del cine y la televisión. Buena prueba de ello es la cantidad de tiempo que lleva aguantando el tipo frente a los competidores que la amenazan, como también les buen ejemplo el hecho de que se haya convertido en fuente inagotable de inspiración para los creadores de juegos, en esta revista hablamos de ello.



Expediente X



Dune 2.000

Need for Speed III

REPORTAJES

Star Trek 28

Larga vida y prosperidad. Un auténtico aluvión de juegos basados en el universo de Star Trek está en preparación en los estudios de Interplay y Microprose, completándose el ciclo anual que esta serie parece seguir. Aquí tienes todo lo que necesitas saber sobre ellos, y también sobre las nuevas películas.

Activision 38

Una nueva era. Una de las compañías veteranas de la industria ha dado un importante giro a su producción en los últimos dos años. Descubre qué tienen en la manga para los próximos meses.

Microsoft Sidewinder Freestyle Pro 42

Libertad real. La multinacional de Bill Gates ha vuelto a apostar fuerte por un innovador sistema de control, tal y como hiciera el año pasado con el Force Feedback. El nuevo pad es alucinante.

AVENTURA/ROL

Expediente X 46

¿Dónde están Mulder y Scully?. Con la habitual dualidad verdad-mentira se mantiene el espíritu de la serie en esta entrega con formato de juego para PC. No serán estos dos agentes los protagonistas del juego, aunque parezcan en él. ¿Tu misión? En primer lugar averiguar quién lleva las riendas del asunto...

Black Dahlia 50

Una obra maestra. Terrorífica, retorcida, inusual, oscura... Una de esas raras piezas de coleccionista que no debe faltar en la estantería de todo seguidor de las mejores aventuras gráficas. Basada en una historia real, conocerás hasta los más negros secretos del asesinato de la actriz Elizabeth Short. Todo comenzó hace cincuenta años.

ESTRATEGIA

Dune 2000 54

Un soberbio homenaje. Nuevas tecnologías y una profunda renovación, como saludo al que fuera el espécimen más representativo de una especie que está muy lejos de la extinción: Dune 2. Secuencias de vídeo, gran fidelidad respecto de la obra de Frank Herbert y un conflicto eterno: la lucha por la especia melange.

Dominion 58

Un fracaso inesperado. Nada tiene que ver con sus hermanos –también es hijo del creador de Quake-, y su naturaleza en el mundo de la estrategia representa una duda más que razonable acerca de la identidad de este producto. No obstante la respuesta a tus anhelos está esperándote en el interior de la revista. Juzga tú mismo.

Industry Giant 62

El negociador. Aunque la estrategia es un género que abarca indeterminadas posibilidades, no está de más recordar que se trata de exponer habilidades muy concretas. Todas ellas pueden llegar a resumirse en un concepto bastante fácil de entender en su sentido más amplio: negociar.

Mech Commander 64

BattleTech sin cuajar. Un total de treinta misiones para conquistar un planeta cuya tecnología haría suspirar a las mentes menos materialistas de la galaxia. Misiones muy largas y dificultad bastante elevada no serán obstáculos que hagan palidecer a un consumado estratega como tú... ¿O sí?

Larry's Casino 66

Un ligón en las Vegas. El objetivo es el servidor gratuito de sierra en Internet, y la causa el renacimiento de nuestro héroe en la ciudad de la diversión y el juego por excelencia. Es cierto que dispone de elementos reconocibles a través de las entregas anteriores, pero no lo es menos que poco tiene que ver con aquellas aventuras.

Computer Gaming World
LA REVISTA DE JUEGOS DE ORDENADOR Nº 1 EN EL MUNDO / EDICION ESPAÑOLA

Wargames 68

¿Qué hemos hecho para merecer esto? Una idea sacada de la famosa película "Juegos de Guerra", que continúa la acción iniciada en aquella veinte años más tarde. Para entonces todo ha cambiado y el ordenador ha sido puesto en la red para que se entrene en nuevas estrategias pero ¿lo comprenderá todo?

ACCION

The Need for Speed III 70

Más alto, más lejos y más fuerte. Esta vez se han lucido. La tercera entrega oficial de la saga es excelente. Los coches siguen siendo, como siempre, inmejorables. Sus gráficos ofrecen oportunidades de conducción espeluznantes y el trazado de los circuitos resulta estremecedor. No es apto para gente blanda. ¿Comprendes?

X-COM Interceptor 72

Expediente Xcom. Un verdadero portento que combina la acción con componentes estratégicos. Una batalla contra los alien que nunca parece tener fin y que se recrudece a medida que avanzamos en las profundidades del espacio y del juego. Todo está en tus manos y nunca sabrás si te equivocas hasta que sobrevives... o mueres.

Tellurian Defence 74

El vórtice de la singularidad. Trío de elementos, ente tus manos tendrás un juego con una parte de estrategia, otra de acción y una tercera de simulador de vuelo, eso sí, un tanto elemental. La invasión alienígena de la Tierra, después de haberse recuperado de un cataclismo de proporciones cósmicas, nos deja a merced de la valentía de un piloto. ¿Adivinas quién es?

Vangers 76

Un perro verde. Una extraña forma de presentar un juego de acción que se desarrolla en parajes sicodélicos y se ayuda de vehículos para recorrerlos. Su manejo no es tan difícil como parece al principio, pero para entender su filosofía, tendrás que jugar unas cuantas partidas. Y es que la originalidad a veces raya la incomprensión en este mundo.

Revenge of the Arcade 78

¿Por qué?. Un producto destinado a los nostálgicos que nunca cumplirán años con un dos delante, o a quienes se sientan atraídos por los albores de la industria que nutre nuestra revista. Cinco juegos que marcaron toda una época, allá cuando los come-cocos parecían salidos de sueños imposibles. Si levantasen la cabeza...

Nam 79

Una vacuna contra la rabia. Aunque la guerra del Vietnam ha sido considerada desde diversos puntos de vista como uno de los mayores fracasos de las fuerzas de defensa norteamericanas, aún siguen doliendo en algunas mentes los restos de aquella acción. Quizá en este doom repleto de gore, encuentren consuelo.

DEPORTES

Tiger Woods 80

Con mucha garra. La última entrega de la serie PGA Tour ha encontrado para existir el apoyo de uno de los nombres con apellido más famoso e impactante de todos los tiempos. No es necesario que realices hazañas comparables a las que él lleva a cabo, pero puedes intentarlo con esta nueva versión del deporte para millonarios... o para propietarios de PC's.

SIMULACION

Carrier iF/A-18E 82

El abejorro vuela de nuevo. Fácil de manejar para quienes ya probaron las cualidades de éste aparato con el Apache, no serán las formas de vuelo –solos, en pareja, con otros pilotos...-, lo que dificulte nuestra actuación con el simulador. Aquí vale más la experiencia que los títulos, y sólo el aprendizaje podrá hacernos de hierro para el aire.

secciones

6 Léeme.bat

En esta sección se barajan dos clases de sueños: los de quienes producen los juegos, que se hallan aún en una fase muy primaria; y los de quienes quieren que se produzcan, pues interesa lo suculento de la diversión que proporcionarán. No hay nada decidido, pero al menos sabremos por dónde van los tiros...

8 Interfaz

No somos todopoderosos, pero sí podremos arrojar algo de luz sobre las oscuras tinieblas que no te dejan terminar el juego con el que has pasado tantas horas. Algunos son los elegidos, pero las posibilidades no se cierran a nadie: escribe, y con un poco de suerte podrás dormir mejor el mes que viene.

11 Zona Alfa

Es como si en medicina habláramos del feto: el juego está ya en proceso de gestación, pero aún queda un tiempo paras que nazca. Algunos de estos nasciturus no llegarán a ver la luz, pero no es una circunstancia muy común. Lo lógico es que el parto llegue a buen fin y, lo más importante, que nosotros lo disfrutemos.

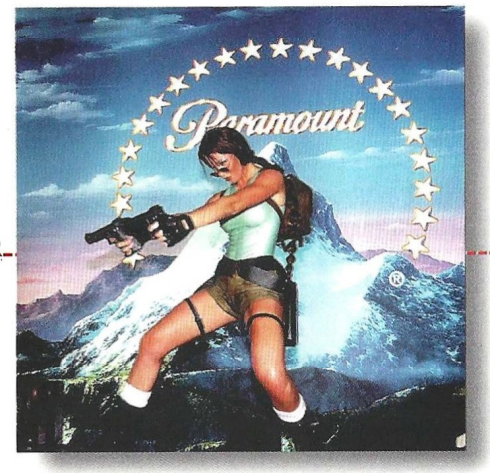
17 Zona Beta

¡Podéis ir ahorrando para comprar aquella noticia que leísteis hace tiempo en la sección "leeme.bat" Su lanzamiento está muy próximo y es casi imposible que el proyecto desaparezca. Los pormenores ya se conocen e incluso es posible que hayamos llenado con sus entresijos la sección "Reportaje". Es... ¡Inminente!

98 Top CGW

Este termómetro de la salud de los juegos en España es esencial para conocer las tendencias del mercado. Su elaboración es costosa y necesitamos vuestra ayuda en todo momento, ya que son vuestras opiniones las que quedan reflejadas en la lista. Por eso, os merecéis un buen premio. ¿Cuál será esta vez...?

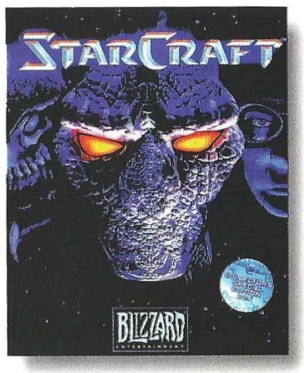
Este mes te regalamos FATAL JACK. La sempiterna lucha entre el Bien y el Mal aparece escenificada en una aventura gráfica de proporciones ciclópeas y calidad inmejorable. Instrucciones en la página 96.



Lara Croft en España

La popular protagonista de Tomb Raider visitará España el próximo día 19 de septiembre. Encarnada por la modelo y actriz Nell McAndrew, Lara Croft estará en el centro de Castellana de El Corte Inglés a las 12:30 de la mañana. Firmará autógrafos en juegos y camisetas a todos los fans que quieran acercarse por allí. Otro de los actos previstos para esta prevista es la presentación de sus nuevas aventuras, de las que ya te adelantamos algo el mes pasado. Además se ha confirmado, ya oficialmente, la existencia de una película de Tomb Raider que producirá Viacom y que será distribuida a nivel mundial por la Paramount. Su estreno se prevé para finales de 1999. Todo esto son pruebas indudables de que el fenómeno Tomb Raider traspasa las fronteras del ordenador como jamás había sucedido hasta ahora, algo que no tiene precedentes en la historia de los juegos.

Starcraft en castellano



Más vale tarde que nunca. Más de 20 actores, tres estudios y un sinfín de medios se han empleado para la edición en castellano de Starcraft, disponible desde el día 1 en las tiendas con una caja grabada especial con el rostro de un Protoss en la portada. Este lanzamiento coincide con la superación del millón de copias vendidas del juego a nivel mundial, cosa que muy pocos títulos han conseguido hasta la fecha. Blizzard confirma con ello su buen hacer, y tiene así más motivos todavía para esforzarse en la producción de la extensión de Starcraft, Brood Wars.

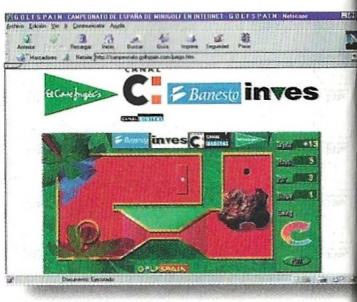
Si aún no tienes Starcraft, ahora tienes la oportunidad de jugarlo con la demo exclusiva que Blizzard ha creado para Computer Gaming World y que incluimos en el CD de este mes, mucho más amplia y con más niveles que la que encontrarás en Internet y otras revistas.

Nueva temporada

PC Fútbol 6.0: Extensión 2 es el nuevo paquete que Dinamic Multimedia edita este mes con grandes novedades entre las que se encuentran, por supuesto, todos los datos de la nueva liga que ahora da comienzo con los nuevos fichajes, traspasos, entrenadores y demás entresijos del fútbol que a fecha 31 de agosto, quedaron cerrados para la liga. A esto se añade la Biblia del fútbol, que comprende un completo análisis de la temporada 97/98 y completa los goles en vídeo digital de la Extensión 1. De forma adicional se incluyen también Proquinielas, con los datos de la temporada 98/99 para hacer apuestas desde la primera jornada, y PC Premier 6.0 junto con PC France 5.0, que se ocupan respectivamente de las ligas inglesa y francesa. Este completo paquete que asegura la vigencia de PC Fútbol está disponible por 2.500 pesetas.

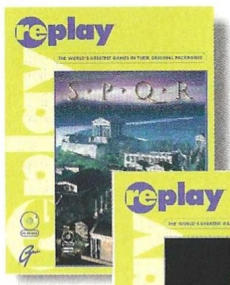
Además, realizando un enorme esfuerzo, Dinamic Multimedia obsequiará a todos los usuarios registrados de las Extensiones 1 y 2 (es necesario tener ambas) con la Edición de Oro de PC Fútbol, que se enviará de forma gratuita a todos aquellos que lo soliciten. En formato exclusivo DVD, esta edición contiene más de 2.400 MB de información, con las mejores ligas del fútbol mundial (española, inglesa, italiana, francesa y argentina), todas las ediciones y extensiones de PC fútbol desde la versión 1.0 hasta la 5.0 incluida y los goles de la temporada 97/98 en formato digital, presentado todo ello en un estuche especial de gran calidad.

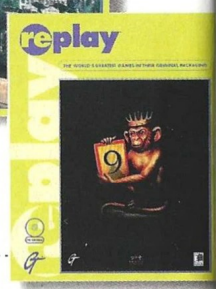
Un singular campeonato



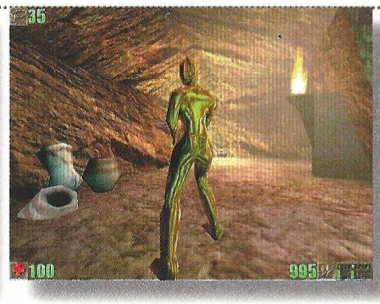
Patrocinado por diversas entidades, se ha abierto el primer campeonato de Minigolf en Internet. La participación es gratuita, y no hace falta comprar ningún programa para participar. Los requisitos son pocos: tener conexión a Internet con Explorer 3.0 o Netscape 4.0 y el conector Shockwave de Macromedia. Con todo ello no hay más que conectar a www.golfspain.com, introducir los datos personales y empezar a jugar. Hay un total de 18 hoyos, y el funcionamiento es muy sencillo. Los circuitos tienen todos los elementos propios del minigolf, como trampas de arena, rampas, agua y pasadizos entre otros. Existen varias categorías de competición, y para los ganadores habrá potentes ordenadores como premio. Si quieres más información, sólo tienes que conectarte a la página web aquí indicada.

Más que apetecible





GT Interactive sigue sumando títulos a su serie económica Replay. Ahora se incorporan SPQR y 9. El primero llevará al jugador a investigar a cinco sospechosos durante un año para averiguar quién planea destruir Roma y cómo, mientras que el segundo pone a tu alcance los secretos de Last Resort, un lugar llenos de misterios y peligros. 9 es el primer título de Tribeca, la productora de Robert DeNiro, y no fue editado en su día en España. Otros títulos de la serie



son Imperium Galactica, Puzzle Bobble, Sensible World of Soccer '96/'97, Z, Quake, Creatures, Doom 2 y Mortal Kombat 3.

Dentro de otro orden de cosas, GT Interactive lanzará en octubre el editor de niveles de Unreal como un producto independiente cuyo precio está aún por confirmar. Hay que recordar que el juego sólo incluye una versión beta de este editor. También en octubre se producirá otros lanzamientos relacionados con este título, pero de ellos te informaremos el mes que viene.

Nueva firma

Actividad ha firmado un contrato exclusivo con Disney para la producción de seis títulos a lo largo del próximo año y el siguiente, basados todos ellos en las mejores producciones de la principal factoría de dibujos animados del mundo. Así mismo, Activision ha confirmado –tras el desmentido por parte de John Carmack– que Quake III se encuentra en desarrollo, de forma paralela al proyecto Quake Arena dirigido también por Carmack. El primero será una continuación de la serie, mientras que el segundo llevará el aspecto multijugador al límite con multitud de nuevas opciones, siendo exclusivo para esta modalidad de juego.

De locos

Origin ha hecho lo impensable. El día 27 de agosto se puso en Internet una expansión para Wing Commander: Prophecy denominada Secret Ops. Continuando la historia del juego, esta expansión se irá ampliando semanalmente con nuevas misiones y episodios, sin coste alguno para el usuario, aunque claro, hay que disponer de conexión a Internet y pagar una línea telefónica y sus correspondientes horas de conexión. Sí, horas, porque el kit inicial de Secret Ops son nada más y nada menos que 114 MB. Además, y que sirva como advertencia para aquellos que estén deseosos por conseguirlo, no existe de momento garantía alguna de que sea compatible con la edición en castellano del juego. Electronic Arts España ha confirmado que tanto este kit inicial, como cada una de las 56 misiones en siete episodios semanales de 64 MB, se regalarán en nuestro país de forma gratuita con diversas publicaciones. Te seguiremos informando.

Rampa de lanzamiento

Juego Compañía	Fecha de lanzamiento
Battleground: Chickamauga Talonsoft	12/98
Dark Vengeance GT Interactive	12/98
Fleet Command Jane's	02/99
Flight Unlimited III Looking Glass	01/99
Gabriel Knight 3 Sierra	03/99
Harpoon 4 SSI	05/99
LAPD 2100 AD Electronic Arts	02/99
Mechwarrior III Microprose	03/99
Tomorrow Never Dies MGM	12/98
Ultra Fighters Interactive Magic	01/99

Teletipo

La multinacional Electronic Arts ha adquirido Westwood Studios y una parte de Virgin Interactive, ampliando así su –ya de por si amplia– lista de filiales.

Microprose ha editado unas armas Klingon realizadas con el engine de Unreal para que se puedan ser utilizadas en el juego de GT Interactive.

Puedes encontrar más información en www.microprose.com.

La compañía norteamericana Hasbro ha adquirido Microprose, con lo que podría producirse un cambio de distribuidor en próximas fechas.

Nuevo universo

Black Isle, el estudio de Interplay a cargo del proyecto Baldur's Gate, ha anunciado la producción de su próximo título, otro juego de rol llamado Planescape: Torment. Basado en el mundo Planescape para Advanced Dungeons & Dragons, y utilizando el sistema Bioware Infinity Engine (el mismo que Baldur's Gate), este juego tendrá escenarios renderizados en 3D, iluminación en tiempo real y efectos climáticos. El productor será Guido Henkel, autor de Realms of Arkania (SirTech), y entre los miembros del equipo se encuentra ya Colin McComb, uno de los creadores originales de la versión de mesa para TSR, para asegurar la fidelidad del juego a las reglas oficiales. El argumento girará alrededor de un inmortal que sufre una grave amnesia. El objetivo del jugador será descubrir su pasado, su identidad y destino, además de qué le está matando y borrando su memoria.

Black Isle también trabaja en Mordor II, secuela de uno de los juegos de rol sin gráficos más jugados hace muchos años. Estará listo para finales de año, y tendrá opción multijugador a través de Internet, con la libertad de Quake y la interactividad de Ultima Online.

Interfaz correo

Hola. Estoy jugando Hollywood Monsters y tengo dos problemas: he conseguido la madera, he dormido a la vampiresa y ahora no sé cómo hacer la estaca de madera. Por otra parte, ¿cómo se sale de la cámara de Hamesis-Huni? Gracias y adiós.

Lucrecia Hernández
Trabajo del Camino (León)

Una vez que hayas resuelto el puzzle dentro de la pirámide, tendrás que seguir a un reluciente escarabajo sagrado hasta el segundo sello. Conversa con Hecker (3-3-1-2). Cuando se convenza de que la maldición es una patraña, abandona el lugar porque él será aplastado por un bloque de granito. Entonces podrás arrebatarle la navaja. Métete en la cámara. Si examinas el sarcófago abierto con la lupa, encontrarás un pelo. En el de la izquierda existe una especie de bastón que puede accionarse como una palanca. Asciende hasta el altar, usa el pergamino, ve a la piscina, recoge las gafas de sol y la pamela, habla con La Momia y usa el bastón de Ra para abrir su caja fuerte. Abre la base del trofeo y recoge un trozo de Frankie. La navaja suiza en posición de cuchillo, te permitirá afilar la estaca para deshacerte de Gwen con la maza.

Necesito ayuda: he buscado juegos y no sé cual escoger entre los cuatro que he seleccionado: Monster Truck 2, Actua Soccer 2, Carmageddon 2 y The Need for Speed III. ¿Podríais orientarme?

Daniel Catalán
Fuenlabrada (Madrid)

Estos cuatro juegos son muy diferentes entre sí. Mientras que el primero está dirigido hacia las carreras de coches con cierto aire de bestialidad, por decirlo de algún modo, The Need es mucho más elitista con deportivos de lujo en donde prima la velocidad y la sutileza en la conducción. Carmageddon dos sigue la misma filosofía que la primera parte: aquí, como sabes no prima el elemento "carrera", sino que el coche es un instrumento para aniquilar aunque también se corra en pistas. Actua Soccer no tiene nada que ver con estos dos: simplemente se trata de preferir o no el fútbol a los coches para correr, para matar o para "desahogarte" por los campos. Para mayor información, los reportajes explicativos de las características de alguno de ellos los encontrarás en los números 33, 2, y 34 de nuestra revista.

Hola amigos, soy una lectora incondicional. Me encuentro jugando Fascination por vez primera y me desespero dentro de una cocina en donde no sé que hacer. Necesito ayuda.

Eva M. López
Correo electrónico.

Nada más entrar en la cocina debes cerrar la ventana que da al salón. Así evitarás que alguno de los hombres de DOC te vea. Examina los armarios y recuerda que en la tienda de lencería podía leerse: "algunos productos de cocina pueden producir gases" Ponte la mascarilla que tomaste prestada de la bata del médico, humedece el paño en el grifo del agua y cuélgalo en el gancho cercano al ventanillo. Pon la palangana en el fregadero y abre el cubo de basura. Deja caer el vaso del armario que está encima y coge la botella de detrás. Mezcla el cloro, el amoníaco y la sosa. Desde ahora es cosa tuya...

Soy una asidua lectora y me gustaría saber los números en los que han sido publicadas las soluciones de Versalles, Atlantis, El Legado del Tiempo, Egipto, 1156 A. C. y La Pesadilla Turca. Gracias.

Angela Moreno.
(Córdoba) Consulta a través de fax.

Las soluciones aparecieron en los números 17, 24, 33 y 32 respectivamente. La solución de La Pesadilla Turca no ha sido publicada por Computer Gaming World.

Estimados amigos de CGW. Hace poco me he enganchado a Internet y pensé rápidamente en la opción multijugador en juegos como Quake o X-Wing Vs Tie-Fighter, pero no se qué hacer y en los manuales no me aclaran nada.

Angel Ferrer
Correo electrónico

En primer lugar debes acudir a las web de las compañías que editan los juegos. En segundo lugar, en caso de no ser viable la primera opción, pedir ayuda al soporte técnico de la distribuidora del juego. En cuanto a Quake, podrás jugar en QUAKE-RING y para X-Wing Vs Tie Fighter en el INTERNET GAMING ZONE de Microsoft. Lugares como MPLAYER.COM te permitirán acceder a entornos en donde podrás elegir entre muchos juegos en modalidad su realidad multijugador.

Hola amigos. Leí en una revista que se estaba haciendo un juego para PC basado en la película La Isla del Doctor Moreau. ¿Sabéis algo de esto?

María D. García
Correo Electrónico

Aunque el proyecto estaba más o menos encarrilado a la producción de este juego, y a pesar de haber sido difundida la noticia de su próxima aparición en diversas revistas del sector, Haiku, la productora, cerró. El proyecto se ha cancelado y el juego no saldrá, al menos a medio plazo.

Hola, me llamo Antonio y no puedo avanzar en el juego Discworld. Me encuentro en el Acto 2. He conseguido el pase de salida, un cacharro que he llenado de natillas, un huevo y una pluma pero no puedo avanzar más.

Antonio Fernández
Oviedo (Asturias)

Deberás dirigirte al Borde del Mundo y pulsa sobre el cocotero. Usa luego la red para atrapar el coco. Ábrelo con el destornillador. También podrás coger la lámpara. Regresa a la pescadería y usa el hilo –que recogiste cerca del maniquí–, para coger el pulpo. Pon el pulpo y las natillas en la lata del servicio e intercambia las ciruelas pasas por la lata de caviar al pescadero. Tendrás que conseguir de su cinturón una hebilla de oro.

Podéis enviar vuestras cartas a la siguiente dirección:

Computer Gaming World, Interfaz.
América Ibérica.
C/ Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid

LA NUEVA GENERACIÓN DE ACCIÓN ESTRATÉGICA

OFFICIAL PRODUCT BATTLETECH® UNIVERSE

MECHCOMMANDER™

CD-ROM

FASA INTERACTIVE™

FASA CORPORATION

SCI-FI CHANNEL

MICROPROSE

PROEIN

C/ Velázquez, 10-5º Dcha. 28001 Madrid.
Telf.: 91 576 22 08 - Fax: 91 577 90 94
Asistencia al cliente: 91 578 05 42
http://www.proein.com

© 1998 FASA Interactive, Inc. Publicado por MicroProse. MICROPROSE es una marca registrada de MicroProse Ltd o de sus compañías afiliadas. BattleTech, 'Mech y MechWarrior son marcas comerciales registradas y MechCommander es una marca comercial de FASA Corporation. Utilizada bajo licencia. El diseño del logo de FASA Interactive es una marca comercial de FASA Interactive, Inc.Todas las demás marcas comerciales son propiedad de sus respectivos dueños.

LA GAMA DE JOYSTICK MÁS COMPLETA, AHORA A TU ALCANCE

EL CONTROL EN TUS MANOS

G-FORCE PLUS

- El **G-Force Plus** es un mando de características avanzadas sumamente versátil. Es el producto ideal para uso con simuladores de vuelo y de automóviles.
- Si trabas la palanca de vuelo, se convierte en un eficaz volante de coche.
- IBM o compatibles.

NOVEDAD

FX SERIES

Innovador diseño para diestros y zurdos

- El joystick ideal para aplicaciones generales y jugadores noveles.
- Este joystick ergonómico permite muchas horas de diversión, con una instalación muy sencilla, a un precio sumamente atractivo.
- Empuñadura conformada, joystick analógico a 4 botones.
- IBM o compatibles.

SCEPTER LCD

NOVEDAD

- Un sistema de control único para usar con todos los juegos de PC, con lectura de funciones programadas mediante visualizador LCD.
- El control a dos manos del **Scepter** es un reto para el jugador más exigente. Está diseñado también para que un principiante domine el juego. Es tan flexible que se puede usar con simuladores, juegos de acción y aventuras.
- IBM o compatibles.

SFS THROTTLE

- Experimenta el realismo al máximo.
- 16 botones programables.
- Botones de emulación de teclado múltiple.
- Programación TOUCH 'N GO (instalar y jugar).
- Conecta cualquier Joystick de PC corriente al **Throttle** y se convertirá en programable
- Interruptores múltiples 'de sombrero' y empuñaduras militares auténticas.
- IBM o compatibles.

NOVEDAD

SFX PAD

- Hemos puesto la potencia donde debe estar: en tus manos. Todos los beneficios de un joystick convencional para PC, más la sencilla pero potente programación TOUCH 'N GO (instalar y jugar). Actúa como un simulador de 'gamepad' y un teclado.
- IBM o compatibles.

SFX PLUS

NOVEDAD

SERIE F-15E

Auténticas réplicas de la palanca del F-15E Strike Eagle

F-15E HAWK

- El **Hawk** es un joystick básico de 4 botones al mejor precio.
- Para que disfrutes desde el primer momento.
- El joystick ideal para el jugador principiante de simulación de combate, en sus horas iniciales de vuelo.
- IBM o compatibles.

F-15E RAPTOR

- El versátil **Raptor** ofrece sensaciones reales y es compatible con la mayoría de software de simulación de vuelo.
- El interruptor 'de sombrero' de 4 vías combina cuatro botones en uno. Reconoce los comandos de gas y timón.
- IBM o compatibles.

F-15E TALON

- El más avanzado, una réplica auténtica del joystick de un **F-15** Eagle Fighter. Es la palanca de control perfecta para los jugadores experimentados cuyas habilidades de combate han excedido la actuación de los joysticks convencionales.
- IBM o compatibles.

De venta en establecimientos dónde se distribuyan productos de ERBE Sofware S.A.

suncom

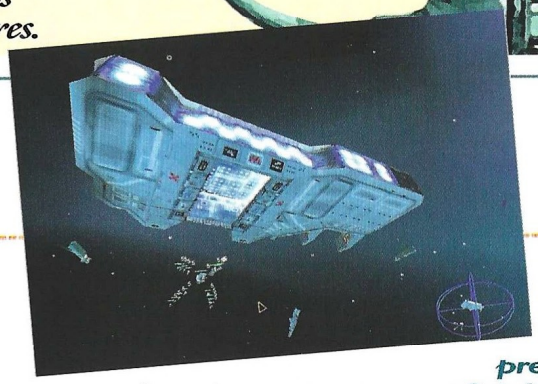
ERBE Software S.A.
Juan Ignacio Luca de Tena, 15 • 28027 Madrid
Tlf.: 91 393 88 00 • Fax: 91 742 66 31

ERBE www.erbe.es

Zona Alfa

En esta sección podréis encontrar amplia información de productos que están todavía en plena fase de desarrollo, y que aún tardarán algún tiempo en llegar hasta las pantallas de nuestros ordenadores.

Homeworld



Una extraña dimensión

Se presentó oficialmente hace poco más de dos meses, y desde entonces ha provocado ríos de tinta y una extensa cobertura en Internet. ¿Qué tiene Homeworld que tanto llama la atención?

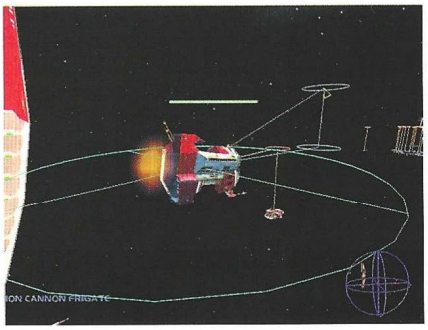
Al parecer, este título ofrecerá una nueva perspectiva del género de la estrategia en tiempo real, dando un importante vuelco al género. En su estado actual de desarrollo ya deja ver un enorme potencial, aunque dependerá de sus creadores el aprovecharlo o malograrlo. ¿Qué puede pasar cuando una raza de nómadas intenta volver a su planeta natal, ocupado ahora por los malvados alienígenas que les exiliaron?

Muchas cosas pueden pasar, y de hecho sucederán. Para empezar, una raza nómada no dispone de demasiada tecnología ni recursos, ya que se mueve constantemente de un sitio a otro. Sin embargo, esta forma de vida les ha enseñado a aprovechar cosas que hay en casi todos los puntos del espacio: asteroides, nubes de gas y nebulosas. Estipulados como recursos, estos elementos pueden tener diferentes comportamientos si se tratan de la forma adecuada.

La investigación será otro aspecto diferencial del juego, ya que en lugar de descubrir nuevas naves, se trabajará en sus componentes para tener acceso a ellas, existiendo un vasto árbol tecnológico que explorar (en multijugador habrá una opción para que esté totalmente disponible desde el principio).

Toda la acción tendrá lugar en el espacio, lo que implica muchos detalles que el juego tendrá en cuenta. El más evidente es que se trata de un entorno 3D, y por tanto se comportará como tal, permitiendo formaciones de naves como la esfera o la garra –defensiva y de ataque respectivamente–. Las naves se agruparán fuera de la nodriza según estas formaciones, y se moverán y atacarán según las mismas, con diferentes patrones de comportamiento que el jugador podrá seleccionar.

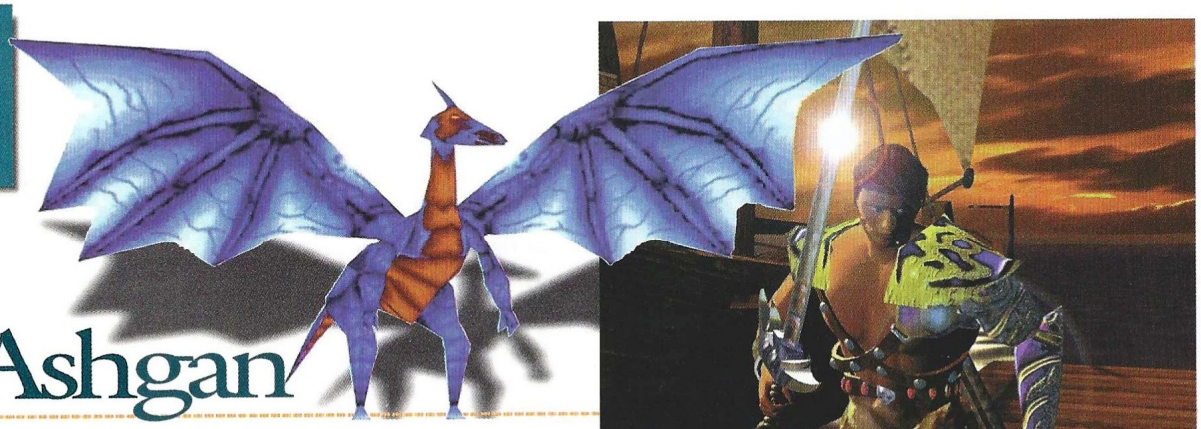
Más de 20 misiones lineales y una particular visión del hiperespacio, entre otras cosas, completarán Homeworld, aunque habrá tiempo de sobra en el futuro para ampliar y matizar esta información. Después de todo, pocos juegos respetan su fecha prevista de lanzamiento.



Homeworld

Editor: Garden/Relic/Sierra
Fecha prevista de lanzamiento: Diciembre '98

Ashgan



La fantasía épica cobra vida una vez más con un aspecto poco habitual para este maltratado género: un juego de acción y aventuras en 3D y tercera persona. Su protagonista es Ashgan, un exterminador de dragones.

El exterminador de dragones

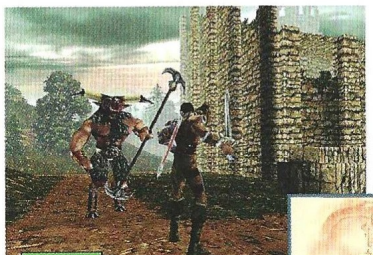
Con un guión digno de Margaret Weiss y Tracy Hickman, Ashgan transportará al jugador al universo donde ya tuvieran lugar anteriores producciones de Silmarils, en concreto la saga Ishar. Pero tranquilidad, al margen de esto y el entorno fantástico no hay nada más en común entre ambos juegos, ya que éste es –para entendernos– un clon evolucionado de Tomb Raider.

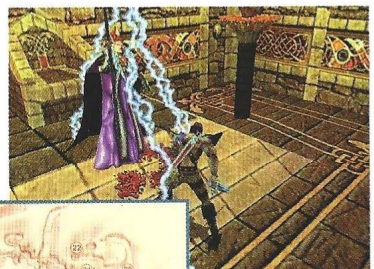
Ashgan es un héroe de los de siempre, con un oscuro y turbulento pasado que le marcó para siempre. Sus aventuras le permitirán limpiar su nombre y recuperar un trono que le corresponde por derecho. Para conseguirlo tendrá que eliminar a toda una horda de dragones que amenaza con destruir su reino, y hacerlo en su propio cubil para evitar la desigualdad que supondría enfrentarse a ellos en campo abierto. Su viaje le llevará a una fabulosa isla habitada por adoradores de los dragones. Castillos, cavernas, acantilados, prisiones, minas, catacumbas, criptas... Los lugares que visitará son interminables y simplemente alucinantes debido a su fantástica recreación en 3D. Pero no es sólo el espectáculo visual lo grandioso de este juego: los movimientos de Ashgan incluyen un extenso repertorio, y puede luchar con la espada –de forma más sencilla que en Die by the Sword– o con la saeta –entrando en una modalidad de primera persona similar a la de "snipper" en MDK–.

Todos los personajes, amigos y enemigos, han sido modelados en 3D. Al igual que en Die by the Sword, esto permite una gran versatilidad durante el combate, además de aumentar el realismo del juego, gracias a un sistema de animación bastante complejo.

Son muchos los secretos que encierra Ashgan, pero la versión preliminar que hemos jugado no deja lugar a dudas: es un título muy prometedor. Silmarils lleva algo más de dos años trabajando en este título, y aún tiene por delante un intenso recorrido antes de terminarlo, momento que esperamos con verdadera ansiedad.

Ashgan



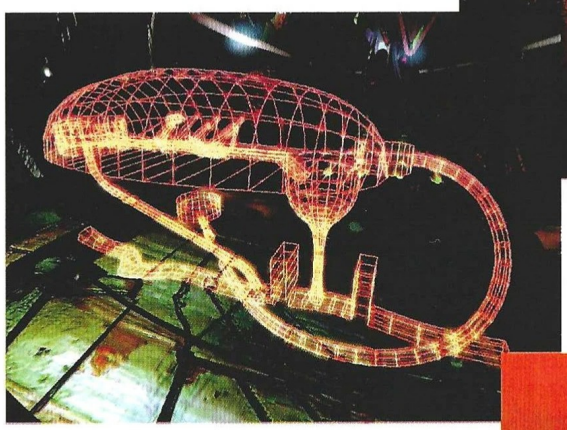


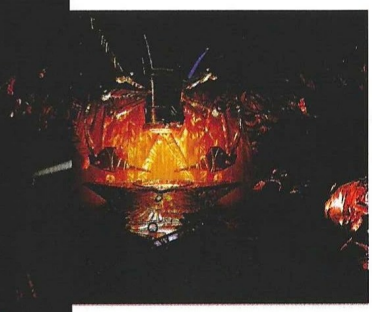
Como un juego de Rol

El diseño de cada uno de los niveles ha sido previamente creado en papel tal y como se haría para un juego de rol de mesa, utilizando un boceto de toda la zona y marcando las zonas especiales con números que permiten localizar la descripción de trampas, criaturas, tesoros y demás elementos en un anexo que detalla todo esto. Esta zona pertenece a la parte inicial del juego.

Editor: Silmarils
Fecha prevista de lanzamiento: Diciembre '98

Ring





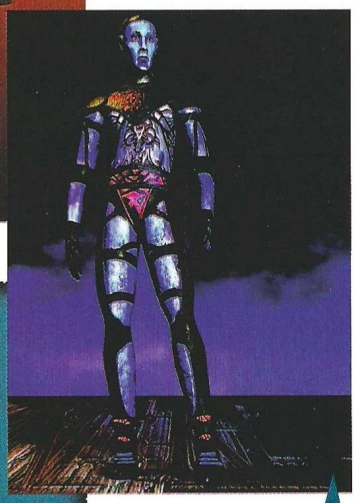
¿Demasiado ambicioso?

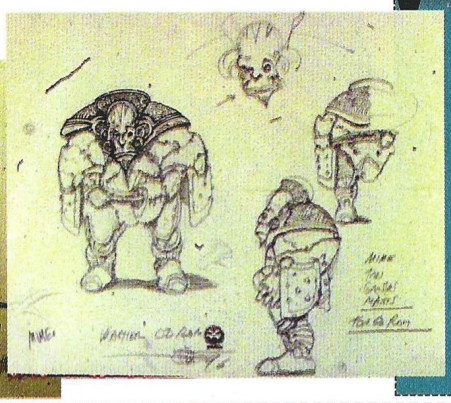
Este título está basado en la tetralogía completa del Anillo. En la primera ópera, Alberich roba el oro para forjar el Anillo de Poder, y se dejan ver los primeros indicios de la traición de Wotan. En la segunda, con el papel estelar de la Valkiria, se anuncia la llegada de Sigfrido, el héroe, y se plantea un serio dilema de amor y lealtad. En la tercera, un Sigfrido ya crecidito forjará la espada mágica Notung y luchará con el dragón, enamorándose perdidamente de la Valkiria. La última parte ofrece el único final que puede tener el intenso drama, y explica con detalle la traición de Wotan.

El equipo de diseño de Cryo ha cogido todo esto imbuido en la mente de algún fanático de la ciencia ficción y lo ha convertido en una aventura gráfica con asteroides, naves espaciales, rayos láser y todo el espectáculo futurista que cabría esperar de cualquier otro título con una historia diferente. Si esto está bien o mal, no sabemos, aunque lo que sí es totalmente seguro es que le conferirá una personalidad muy particular al juego.

Los diseños preliminares y la información a que hemos tenido acceso dejan entrever que este proyecto es uno de los más ambiciosos que ha emprendido la compañía Francesa, aunque aún no está claro que su resultado vaya a ser el que se pretende: bien podría ser uno de los mejores juegos de estos meses o por el contrario, el mayor desastre del año. Un vistoso entorno 3D que combina el aspecto futurista con un gusto barroco y tintes de leyenda nórdica, presenta un oscuro universo en el que la traición y la desidia están a la vuelta de cada esquina.

Richard Wagner tardó 26 años en la creación de la tetralogía del Anillo de los Nibelungos: escribió la letra, compuso la música y diseñó vestuario, decorados y escenografía. Evidentemente, Cryo no ha empleado —de momento— tanto tiempo para hacer el juego.





Un clásico futurista

La traslación de los personajes y escenarios de las óperas de Wagner a un entorno futurista es cuando menos, extraña. Los bocetos muestran enanos y otros personajes que en lugar de capas de fieltro, trajes de tela y armaduras de hierro, hacen gala de un aspecto digno de las últimas producciones cinematográficas de ciencia ficción, con los efectos especiales más espectaculares.

Ring

Editor: Cryo
Fecha prevista de lanzamiento: Noviembre 98

Populous: The Third Coming

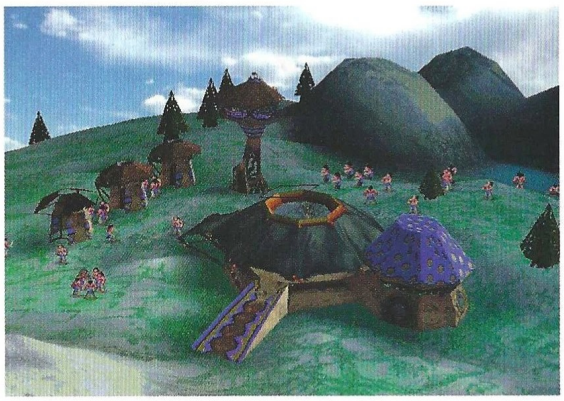
Ocho años han pasado desde Populous, y algunos menos desde su secuela e imitadores. Bullfrog se ha tomado su tiempo esperando la máquina ideal para la tercera entrega de la serie. El mundo espera con impaciencia la tercera venida.

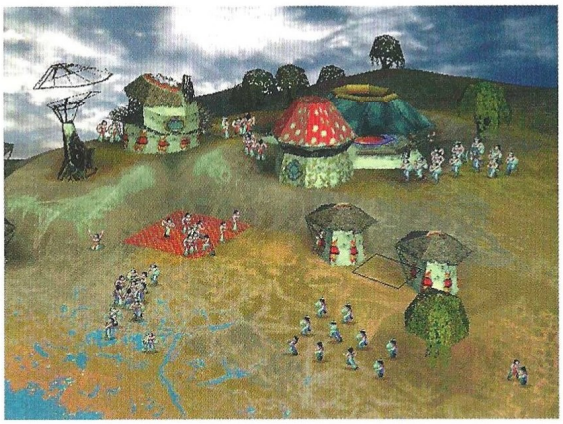
El regreso de un clásico

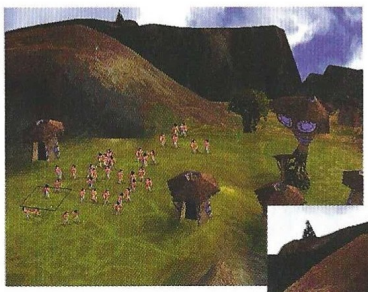
En Populous el jugador asumía el papel de un dios, y alteraba el mundo físico para favorecer a sus adoradores y ayudarles a luchar contra los seguidores de otros dioses. Una limitada isométrica favorecía todo esto de tal forma que el juego vendió millones de copias.

La tercera parte de Populous contiene la misma esencia, si bien ha sufrido notables alteraciones cuyo sabor habrá que paladear para comprobar si es dulce o amargo. El paso de la isométrica al entorno 3D real era inevitable, y con él los cambios en la forma de controlar el juego. Todos los que se quejaron de la inexistencia de un control directo sobre los habitantes del mundo verá satisfecha su petición, pero a costa de que la manipulación del terreno se produzca a través de hechizos. ¿Quiere esto decir que Populous se convertirá en un Command & Conquer cualquiera? En absoluto. No todo estará en manos del jugador, y el sistema de inteligencia artificial asegura un comportamiento independiente de las unidades. Por ejemplo, si no hay suficientes casas para albergar a la población, por mucho que se empeñe el jugador en la construcción de otra cosa, las unidades erigirán habitáculos por su cuenta, ya que sin ellos saben que morirán. Y los hechizos serán un elemento muy importante del juego, y marcarán sin duda la estrategia a seguir debido al gran poder que poseen. Cuantos más adoradores tiene un dios, mayor es su poder, y más potentes serán los resultados de sus acciones.

Los próximos meses se harán eternos para quienes esperamos este juego, sobre todo porque Bullfrog no ha destacado nunca por terminar sus juegos a tiempo. ¿Saldrá de verdad este año, o quedará postergado para el próximo?







Populous: The Third Coming

Editor: Bullfrog
Fecha prevista de lanzamiento: Invierno '98

Saga Rage of the Vikings

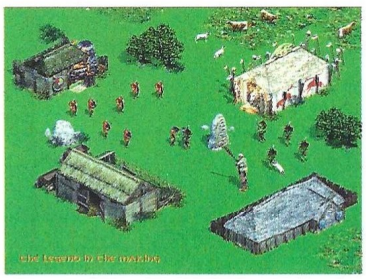
La antesala del Valhalla

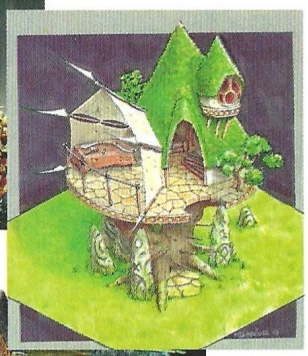
Pero no existirán visos de conflicto histórico en este juego, ya que se lleva la leyenda hasta sus últimas consecuencias y se enfrenta a los vikingos con razas míticas como elfos, gigantes y trolls, combinando gráficos 2D y 3D en un escenario de impecable presentación que resulta mucho más vistoso que los convencionales empleados en este género.

Siete razas diferentes se agruparán en más de 60 clanes contra los que combatir, cada uno con sus propias herramientas, armas, estructuras, apariencia y fuerza, entre otras características. Los escenarios tendrá diversos elementos ajenos al control del jugador, como clima, ciclos solares y anuales y cambios en la dirección del viento.

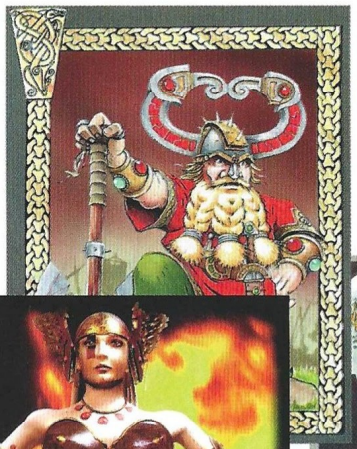
Para mejorar el sistema de control se ha implementado un zoom de 3 niveles que permite acercar o alejar una zona del mapa todo lo que sea necesario, y por supuesto el interfaz será todo lo sencillo que cabe esperar de un juego de estrategia en tiempo real. Armas y cuatro categorías de magia se combinarán en el combate, siempre sujeto al código de honor vikingo. Una banda sonora con música celta tradicional y contemporánea ilustrará todos los escenarios, ajustándose a cada nación según sea necesario.

Los vencedores beberán la sangre de sus enemigos en las copas de oro del botín, y los derrotados verán a Odín en el Valhalla si han sido dignos de ello y murieron con honor. Los cobardes no descansarán nunca. Y si esto es así en las campañas, en el modo multijugador puede ser apoteósico.



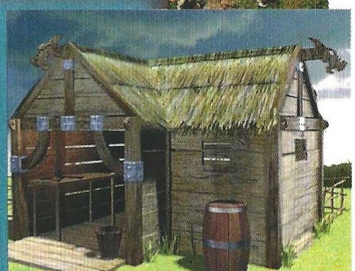


La mitología nórdica debe de estar de moda en Cryo, porque además del Ring también preparan este juego de estrategia en tiempo real ambientado con las mejores leyendas vikingas.



Muy detallista

El aspecto visual de Saga no es casual, ya que en su diseño se ha prestado atención a los detalles más nimios, desde las briznas de heno que hay en el tejado de una granja a los grabados del hacha que lleva un enano. También se han diferenciado ambos sexos, ya que habrá personajes masculinos y femeninos en el juego con diferentes funciones y habilidades.



Saga – Rage of the Vikings
Editor: Raven/Cryo
Fecha prevista de lanzamiento: Invierno '98

miroHISCORE2 3D

¿Estás preparado para una nueva experiencia en juegos?

Con sus **12 Mb** de potencia y la revolucionaria **tecnología Voodoo2**, la Aceleradora Gráfica miroHISCORE2 3D alcanza unos niveles de rendimiento jamás imaginados, que te introducirán en una nueva y fascinante dimensión.

¡Transporta tus aventuras 3D más allá del monitor de tu PC!. MiroHISCORE2 3D incluye **salida de TV** para que disfrutes de tus juegos favoritos en Pantalla Gigante, grabes en vídeo las mejores jugadas y sorprendas a tus amigos con tus increíbles hazañas.

¡Entra en acción sin límites con miroHISCORE2 3D!

Tarjeta Gráfica + Aceleradora 3D + Salida TV

miroMAGIC Premium

- **Tarjeta PCI 4MB SGRAM**, 100 MHz.
- **Potencia 3D para diseño, animación y multimedia:** Procesador gráfico nVIDIA Riva 128 (128 bits)
- **Alta velocidad:** Win 95/NT, DTP, procesamiento imágenes.
- **Salida TV de máxima calidad**
- **Ideal para videoconferencia:** mayor facilidad de lectura, digitalización y procesamiento de datos de vídeo.

Aceleradora Gráfica Voodoo + Salida TV

miroHISCORE 3D

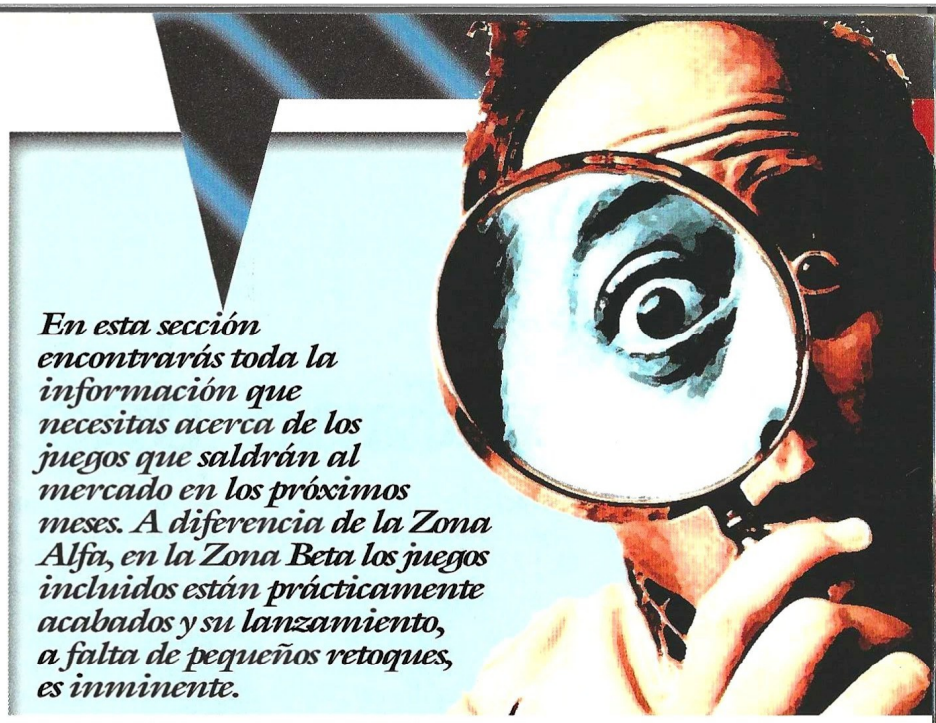
Como tarjeta gráfica complementaria a la ya instalada, miroHISCORE 3D entra en acción cuando llega el momento de disfrutar sin límite de los juegos más actuales.
Sus 6MB de memoria, capacidad 3D y soporte de filtros aseguran los más finos detalles en todos los gráficos.

UMD

UMD, S.A. • Tel. 94 476 29 93
UMD Madrid • Tel. 91 654 69 47
UMD Valencia • Tel. 96 339 03 70
http://www.umd.es

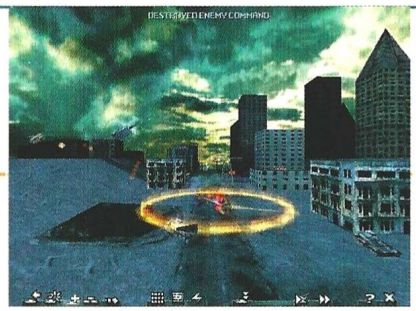
miro MEDIA

Zona Beta



En esta sección encontrarás toda la información que necesitas acerca de los juegos que saldrán al mercado en los próximos meses. A diferencia de la Zona Alfa, en la Zona Beta los juegos incluidos están prácticamente acabados y su lanzamiento, a falta de pequeños retoques, es inminente.

Urban Assault



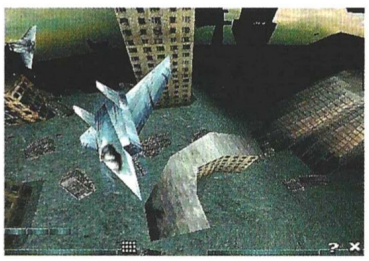
Más de dos años de mejoras y duro trabajo están a punto de dar un fruto real en la forma de un juego de estrategia 3D en tiempo real. Ya te hablamos hace meses de este título que seguramente saldrá el mes que viene.

Una acción estratégica

Apesar de los cambios de distribuidor y título, Terratools no abandonó el trabajo ni un momento. Su objetivo era un juego de estrategia en tiempo real con una muy generosa dosis de acción, para que resultara atractivo a más jugadores. Parece que esto se ha cumplido finalmente, ya que además de la gestión de recursos, construcción de estructuras y entrenamiento de unidades comunes al género, el componente de acción es brutal.

Las unidades se pueden seleccionar en grupos y pueden recibir órdenes complejas, todo ello visto en un glorioso 3D que soporta tarjetas 3Dfx, pero lo mejor de todo es la posibilidad de saltar dentro de cualquier unidad en todo momento y asumir su control por completo. Esto significa que en ese momento el juego se convierte en una especie de Quake si se quiere, pero con la peculiaridad de que hay múltiples unidades que marcan diferentes estilos de manejo, como por ejemplo un tanque y un avión.

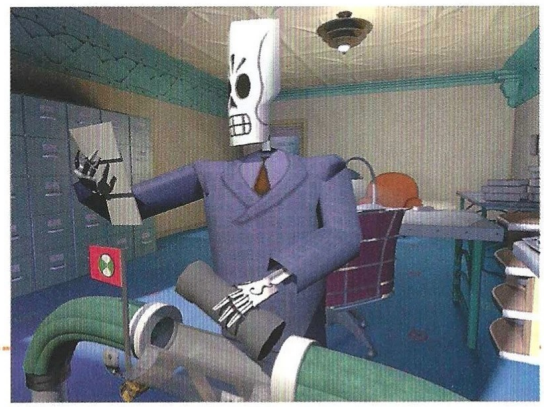
Gigantescos paisajes urbanos serán el escenario del combate que se desarrollará a lo largo de una gran campaña no lineal con numerosas ramificaciones, lo que asegura la posibilidad de jugar varias veces de forma diferente, aunque el final será siempre el mismo. Un sencillo interfaz y un cómodo sistema de menús permitirán al jugador hacerse con el control en pocos minutos.



Urban Assault

Editor: Terratools
Distribuidor: Microsoft

Grim Fandango



Dejando a un lado las aventuras gráficas de corte clásico, LucasArts realiza una arriesgada apuesta con un concepto nuevo para ellos de este género, cuya principal característica es estar realizada en 3D.

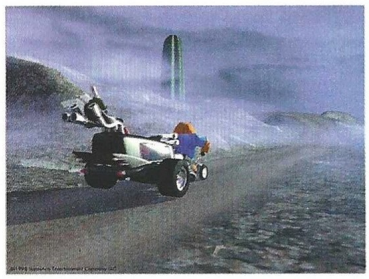
Ándale...

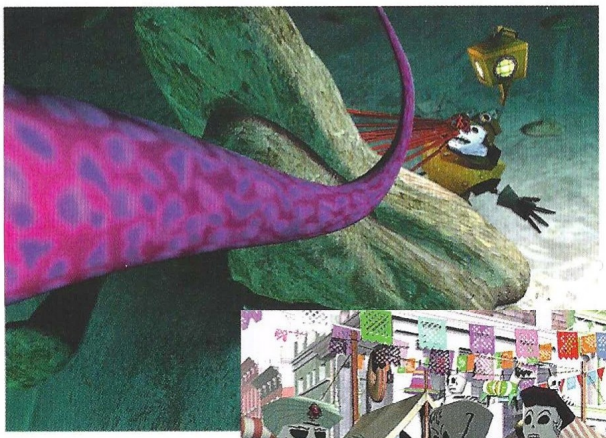
Todo lo que rodea a este juego es peculiar, desde su diseño al guión, pasando por su aspecto visual y la extraña ambientación que presenta. Creado por Tim Schaffer, autor de Full Throttle y Day of the Tentacle, tendrá un elemento común con numerosas aventuras de la factoría Lucas: el sentido del humor.

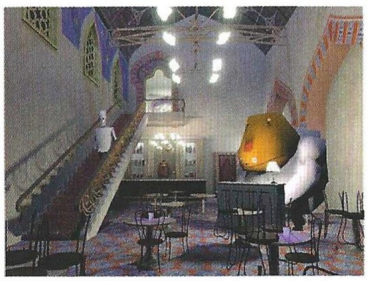
Su protagonista, Manuel –Manny– Calavera, es un agente de viajes en la Tierra de los Muertos. Podría tener buenos clientes, almas inmaculadas a las que proporcionar un viaje de lujo al Noveno Mundo Inferior, pero todos los que le llegan son perdedores, lo que significa que no hay ascensos ni comisiones, y por tanto, nunca habrá salvación para él. Algo apesta en todo esto, hay una terrible conspiración que amenaza el futuro de Manny. Sólo él podrá poner fin a ella y cambiar su destino.

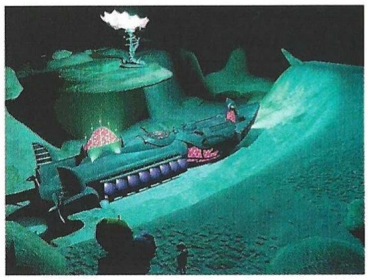
Esta historia de crimen y corrupción en la Tierra de los Muertos contará con 55 personajes con un total de 7000 líneas de diálogo, lo que no está nada mal para abrir boca. Sus más de 90 localizaciones diferentes ofrecerán una curiosa visión de las historias del folclore mejicano, que ha servido como fuente fundamental de inspiración en la creación de Grim Fandango.

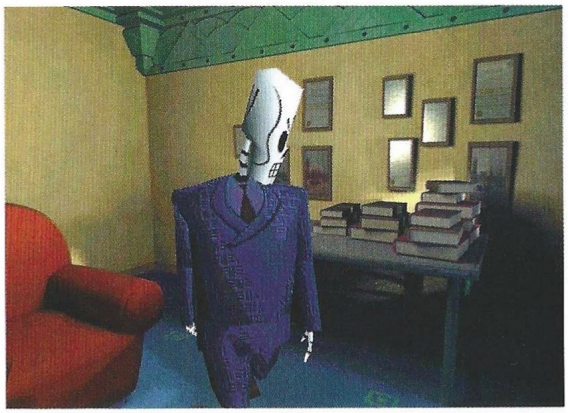
Con este título, la veterana LucasArts tira practicamente a la basura sus últimos diseños de aventura e interfaz apostando por algo nuevo y diferente, cosa que –eso si– no siempre sale bien. Habrá que esperar unas semanas para comprobar los resultados, aunque evidentemente la expectación que ha despertado este juego es bastante considerable. ¿Será una especie de globo sonda?





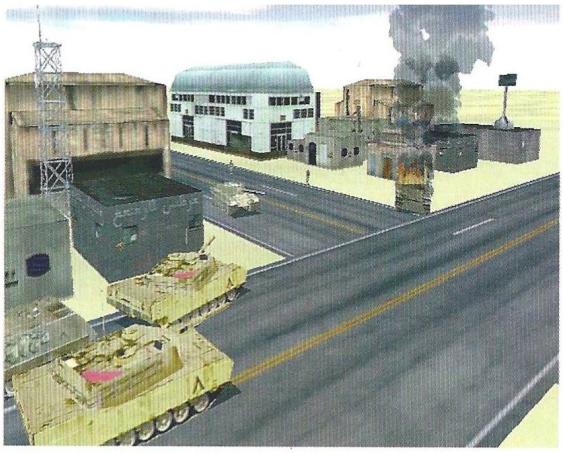






Grim Fandango

Editor: LucasArts
Distribuidor: Electronic Arts



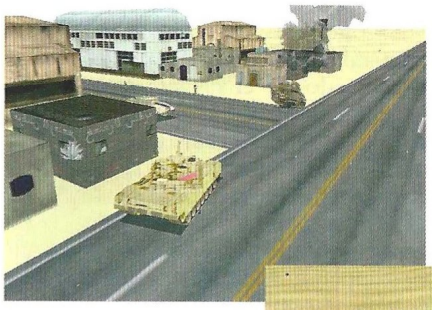
Spearhead

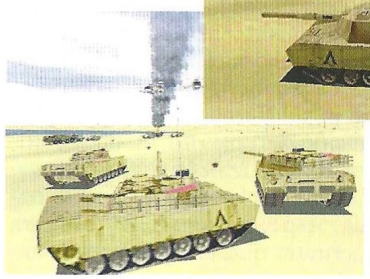
El tanque eterno

Los simuladores que repiten el mismo vehículo como protagonista, tienden a incluir novedades tecnológicas, no a nivel de programa sino dentro del aspecto de la propia simulación. En esta ocasión las incorporaciones son fundamentalmente dos: un IVIS (Sistema de Información Inter-Vehicular) realista y el CITV (un sistema computerizado que permite a este tanque disparar en marcha, marcando objetivos con un láser y seleccionando incluso el mejor entre cuatro con la posibilidad de solicitar apoyo a los A-10 y helicópteros Kiowa).

Entre sus contrincantes habrá A-10 Thunderbolt, Mi-24 Hind y AH-64 Apache Longbow, amén de unidades de infantería y civiles. El conflicto tendrá lugar en los desiertos del norte de África, perteneciendo los enemigos a las fuerzas libias y tunecinas. Peticiones de escolta, suministros e incluso ambulancias serán algunas de las posibilidades en combate. La opción multijugador permitirá participar hasta ocho jugadores, que podrán aprovechar al máximo las ventajas del sistema físico realista del juego.

El equipo de diseño cuenta con una experiencia de más de 50 años en el diseño militar y de simulación, y su currículum incluye trabajos para los Marines, el ejército norteamericano y General Dynamics Land Systems. Esto es garantía para la fidelidad de las tácticas de combate americanas y rusas que utilizará la inteligencia artificial. Todo esto, apoyado sobre un terreno creado con imágenes de satélite y texturas foto-realistas, aumentará el nivel de realismo.





El M1A2 Abrams del ejército norteamericano repite estrellato en este nuevo título, equiparándose a los Apache y F-15 en títulos de simulación.

Spearhead

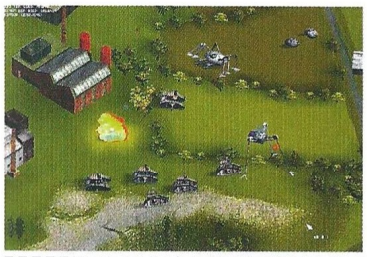
Editor: MAK/Zombie
Distribuidor: Friendware

War of the Worlds

Una pesadilla inminente

Una espectacular banda sonora, texturas mapeadas, iluminación dinámica y acción en tiempo real, para esta adaptación estratégica de la famosa creación de H. G. Wells. Como en la novela, a finales del siglo XIX, nadie cree que los humanos se encuentren solos en las inmensidades del espacio estelar...

La fecha es el doce de agosto de mil ochocientos noventa y ocho. ¿El hecho? Muy simple: los marcianos acaban de invadir la Tierra y las fuerzas británicas tratan de liberar a los humanos del yugo que intentan imponer esos horribles seres. El desarrollo no lineal del juego, invita a disfrutar de esta mezcla de estrategia y acción que te permitirá controlar hasta la pasta de dientes que gastan tus soldados al terminar cada batalla. El juego cuenta con vehículos que atraviesan la tierra el mar y el aire, avanzando a través de paisajes que pueden ir cambiando a medida que se desarrolla la batalla en sus escenarios tridimensionales, creados a partir de los datos topográficos actuales de Gran Bretaña. ¿Algo más? Espectaculares efectos especiales para una criatura cuyo padre desató el pánico en su época a través de la radio...



Una de las obras maestras de la ciencia-ficción, llevada al cine, que intenta mostrar el lado más humano... de los extraterrestres.

War of the Worlds

Editor: Ion GT Interactive
Distribuidor: New Software Center

Reah

En un mundo de ensueño, allí donde la realidad fluctúa, un aventurero está destinado a desentrañar el secreto de la existencia más oscura; el gran misterio de Reah...

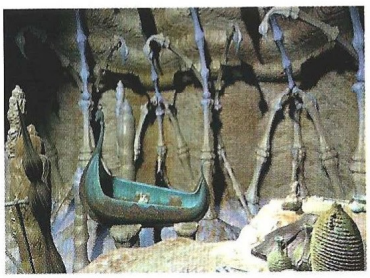
Reah

Editor: Project Two
Distribuidor: Erbe

Irreahl...

Te será encomendada una sola misión en todo el juego: investigar desde una base militar el extraño artefacto encontrado en el planeta Reah. Este ingenio tiene la facultad de abrir una puerta dimensional a otra realidad distinta de la que conocemos. Parece una misión de rutina, pero los peligros que acechan al otro lado de la misteriosa puerta, dejarán boquiabierto al protagonista del juego: a ti. Reah puede ser descrito como una fusión entre el Atlantis de Cryo y la saga Myst – Riven de Broderbund. El interfaz permite al jugador una fulminante exploración del entorno, en donde numerosos puzzles que forman parte del lugar mismo en que se halla, esperan ser resueltos para permitir que el protagonista no quede atrapado bajo sus irresolubles circunstancias.

Podrás explorar localizaciones con texturas en alta resolución y escenarios de una mayestática irrealidad que rotarán a tu alrededor trescientos sesenta grados. Con más de ciento cincuenta decorados, múltiples soluciones finales para un juego no lineal, gráficos renderizados y una escalofriante banda sonora, la aparición en formato DVD –mucho más detallada gracias a la capacidad de almacenaje de éste soporte para la información–, además del CD-ROM, es lo único que le faltaba para casi alcanzar la perfección. Pronto lo podremos comprobar...



Pro 18: World Tour Golf

Se avecinan importantes cambios para el mundo del Golf. Jugadores de renombre, tres circuitos y campos generados en tiempo real con tecnología fotorrealista. Sólo falta el olor a hierba mojada.

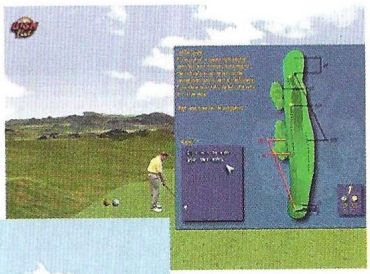
Pro 18: World Tour Golf

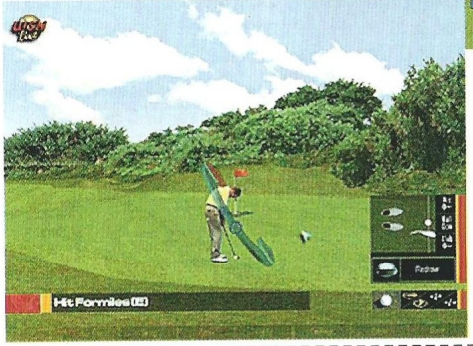
Editor: Psygnosis
Distribuidor: Electronic Arts

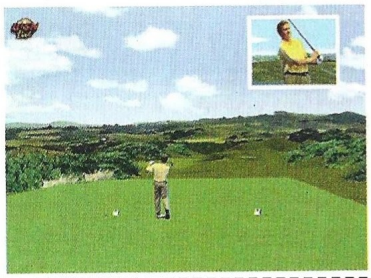
Al alcance de la mano

Tom Lehman, Colin Montgomerie, Ian Woosnam, Laura Davies... son sólo algunos de entre los ocho jugadores que aparecen en este juego, presentado en la más pura línea de los torneos televisivos. Gracias a ésta característica, ofrece una emoción y sensaciones de autenticidad muy acusadas. Todo se desarrolla entre los circuitos Royal County Down de Irlanda del Norte; The Lost City Golf Course de Sun City en Sudáfrica, y el Coeur D'Alene Resort y el Golf Course en Idaho (EE.UU). Previos y cortes, comentaristas, banderas que ondean con el viento... nada escapa al afán de perfección demostrado a la hora de realizar Pro 18. Podrás jugar solo, con otros profesionales o a través de red o conectado a un módem.

Entre otras novedades, se incluye la interfaz de 4 clic's para el control de swing, mecanismos de objetivo y colocación que aumentas las curvas de juego y aprendizaje de forma drástica, o la dualidad "fácil de aprender, difícil de dominar" gracias a la extrema sencillez de su manejo. El juego incluye además discos de información que serán seguidos por otros títulos independientes.







Wetrix

Al agua patos

La teoría de Tetris sigue estirándose hasta límites desconocidos. Ahora se trata de hacer lagos para albergar la mayor cantidad de agua posible. Sobre un escenario abstracto e isométrico, caerán diferentes piezas que se podrán girar para conseguir elevar el terreno, de manera que se puedan crear zonas cerradas para contener el agua que caerá más tarde.

A medida que se vaya avanzando de nivel, las piezas tendrá formas más complejas, caerán más rápido, habrá menos extras, el agua será más... Lo habitual que aumenta la dificultad de forma progresiva en un juego ya de por sí difícil, aunque como siempre habrá que esperar algunas semanas para comprobar hasta qué punto. Con varias modalidades de juego y opción para dos jugadores, Wetrix se configura como el entretenimiento más sencillo que llegará en próximas fechas.

Pocos juegos de puzzles salen al año, aunque por fortuna los que lo hacen, suelen ser lo bastante entretenidos como para dar mucho de sí en horas de juego. Éste será uno de ellos.

Wetrix

Editor: Zed Two
Distribuidor: Infogrames

Tribal Rage

Al borde del exterminio

Corre el año 2030 y los supervivientes de la guerra, diezmados por el hambre y las plagas, se han organizado en tribus que recorren los inmensos desiertos de la Tierra en busca de cualquier cosa que asegure su futuro más inmediato. Motoristas que sólo desean saquear lo ajeno, morbo a la muerte y los habitantes de las caravanas lucharán desaforadamente por la supremacía.

Planteado como cualquier otro juego de estrategia en tiempo real, con unidades, recursos y estructuras, Tribal Rage tendrá ligeras variaciones sobre el patrón estándar, como estructuras en las que se protegen las unidades y que se pueden capturar, y un inexistente tiempo de producción, ya que las unidades se compran. La campaña será siempre diferente porque se genera de forma aleatoria, y aunque evidentemente el juego incluirá una buena dosis de escenarios ya creados, también ofrecerá un editor de escenarios y tribus para que todo el mundo pueda hacer de las suyas. Ya editado en Estados Unidos, Tribal Rage saldrá en España en cuanto esté terminada la versión en castellano, previsiblemente el mes que viene.

Talonsoft, conocida compañía por sus títulos de estrategia por turnos, se lanza a la producción en tiempo real con un título que posee ciertos aires de innovación y un elevado sentido del humor.

Tribal Rage

Editor: Talonsoft
Distribuidor: Dinamic Multimedia

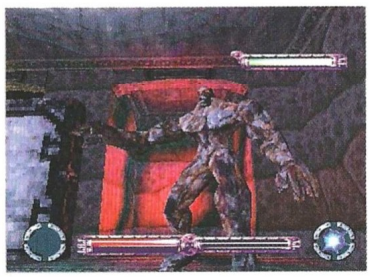
tíferos cyborg que destruyen a todo bicho viviente, representantes de la ley que tratan de imponer su criterio, amazonas salvajes, un

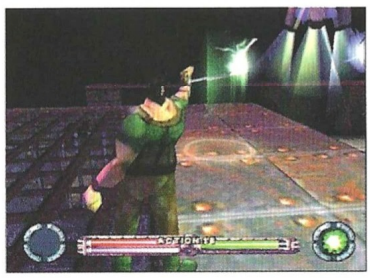
O.D.T.

Bendecido por los Dooms, parecido a Tomb Raider y a su lacra, y con retos al nivel de la más peligrosa aventura gráfica, Psygnosis sólo nos permite saborear unas migajas antes del festín de su lanzamiento.

Una rara singularidad

Un poco explotado concepto de juego: aventura más acción, ha dado a luz su criatura más preciada. O.D.T. Es la misión que pone en tus manos el destino de tu raza. Es el desafío, terrorífico, por cierto, que te precipita en las entrañas de la Zona Oscura en donde tu nave necesitará ser reparada para proseguir tu camino en el papel de uno de los cuatro jugadores que a la vez son personajes de juego. Con movimientos mucho más realistas de los que acostumbramos a ver en el mundo de los juegos, la acción nunca decae. La tensión llega hasta límites insospechados y el tan detallado mundo en 3D que sustenta el juego, permite exploraciones completas de sus escenarios. Atmósferas envolventes, misterio, trama de infarto y mucha acción, se ven atrapados en el cuerpo de magníficos gráficos y efectos especiales y de sonido muy, pero que muy prometedores. Pero te preguntarás, ¿y todo esto porqué? Pues para detener la epidemia que ha comenzado a asolar la ciudad de Calli. Al parecer la única solución a este desastre se encuentra en la legendaria Perla Verde... Sus poderes curativos sólo se suponen, su paradero ni siquiera se sospechaba hasta que Lamat y sus hombres la encontraron. Ahora, de regreso a Calli, la nave en donde viajaban con su preciado cargamento ha sufrido un accidente y la Perla ha desaparecido...





O.D.T.

Editor: Psygnosis.
Distribuidor: Electronic Arts

S.C.A.R.S.

Cuando los cerebros no sean humanos, allá por el año 3.000 de Nuestro Señor, las cosas serán... distintas.

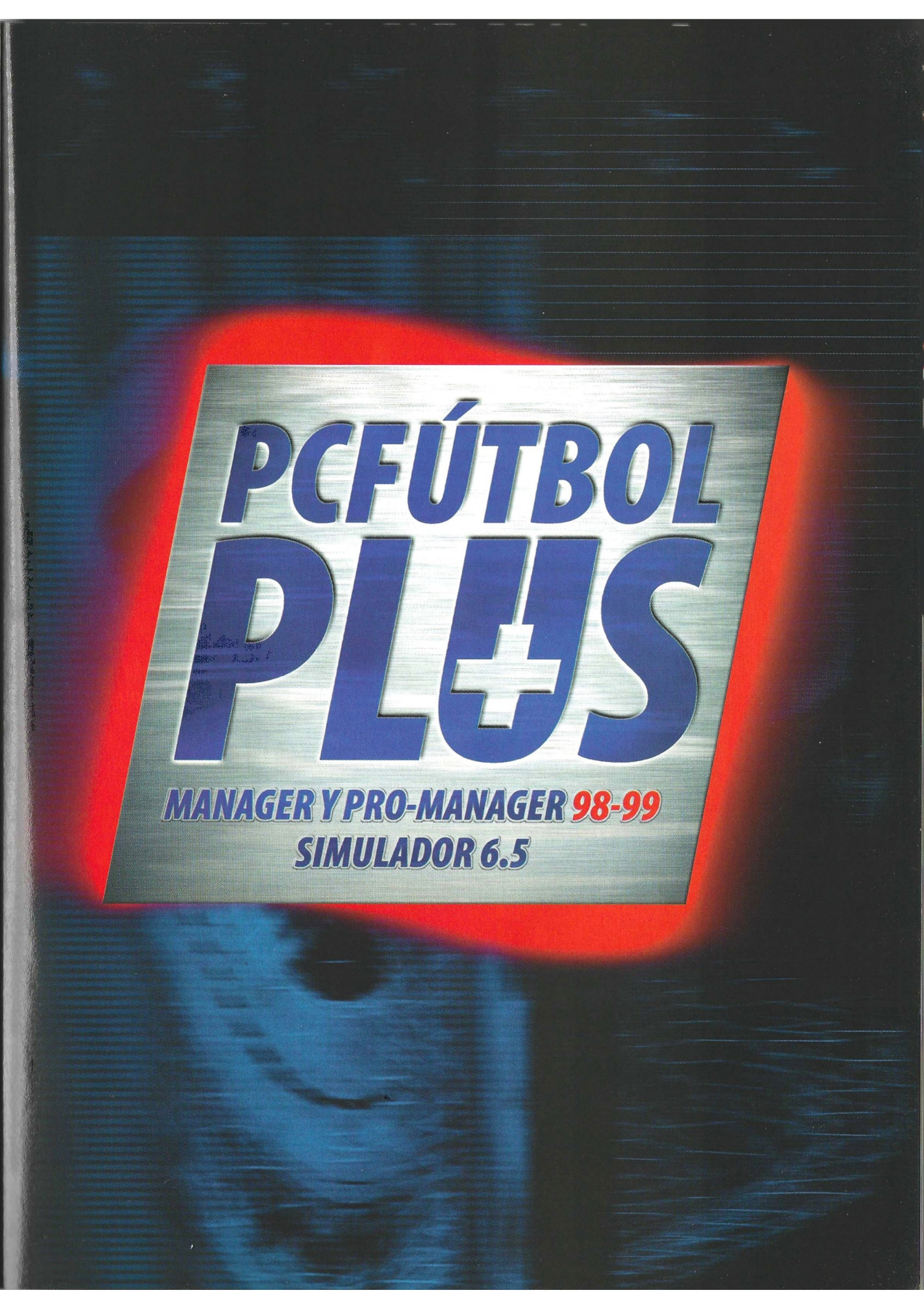
Control Absoluto

Las nueve supercomputadoras que dominan la tierra, ahora han superado con mucho su dependencia de la raza humana. Puestas en la cúspide de la evolución por azares tecnológicos, han imitado a sus creadores hasta en las sensaciones más primitivas: miedo, felicidad, odio... Como no tienen mucho con qué entretenerse, han creado para su diversión máquinas que imitan a los animales más terribles del planeta. ¿Con que fin?: simplemente el de correr. Lo que vulgarmente se llama "echar carreras".

Se trata de coches muy sofisticados, dotados de armas poderosísimas que pueden llegar a pulverizar a sus oponentes en cuestión de segundos. ¡No hay escapatoria! Es un espectáculo aterrador que los humanos sólo pueden ver desde lejos. Es el enigma de los tres nueves: nueve circuitos diferentes para correr, nueve coches con los que competir, y nueve objetos para recoger. Coches como el Panther, Cobra o Rhino para correr en circuitos de agua, tuberías o montaña, recogiendo bombas de tiempo, buscadores o boomerangs entre otras cosas. Atractivo, ¿no?

S.C.A.R.S

Editor: Ubi Soft
Distribuidor: Ubi soft


PCFÚTBOL
PLUS
MANAGER Y PRO-MANAGER 98-99
SIMULADOR 6.5

Actualiza tu PC Fútbol 6.0

La revista
+ eXtensión2
+ PC FÚTBOL PLUS
+ Pro-Quinielas® ampliación 98
+ PC PREMIER 6.0 PC FÚTBOL LIGA INGLESA
+ PC FRANCE 5.0 PC FÚTBOL LIGA FRANCESA

LFP
Producto bajo Licencia Oficial
Campeonato Nacional de Liga 1ª y 2ª División. Temporada 97/98

EDICIÓN LIMITADA CONSÍGUELO ANTES DE QUE SE AGOTE

con la nueva liga 98-99

La revista

La Revista | El primer análisis de la nueva temporada, con los últimos fichajes y las claves para descifrar el campeonato. | La Biblia de la Liga 97/98 en Primera y Segunda División. | Análisis equipo por equipo. | Informe de la Premier League, el campeonato con más tradición del mundo. | Análisis del Campeonato francés, cantera del fútbol mundial.

La Biblia de la Liga

Todos los datos sobre cada jugador, entrenador, y partido de la temporada 97-98

PC PREMIER 6.0

PC FÚTBOL LIGA INGLESA

PCPremier 6.0 | Programa completo de la Liga inglesa 97/98 con todas las competiciones: Premier League, FA Cup, Copa de la Liga y Charity Shield. | Narración de Chus del Río y comentarios de Tomás Díaz. | Incluye PCFrance: todas las características de PCFútbol 5.0 adaptadas al campeonato francés.

Incluye **PCFRANCE 5.0** Liga Francesa

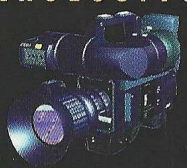
Aceleración 3D opcional

Comentarios de Chus del Río y Tomás Díaz

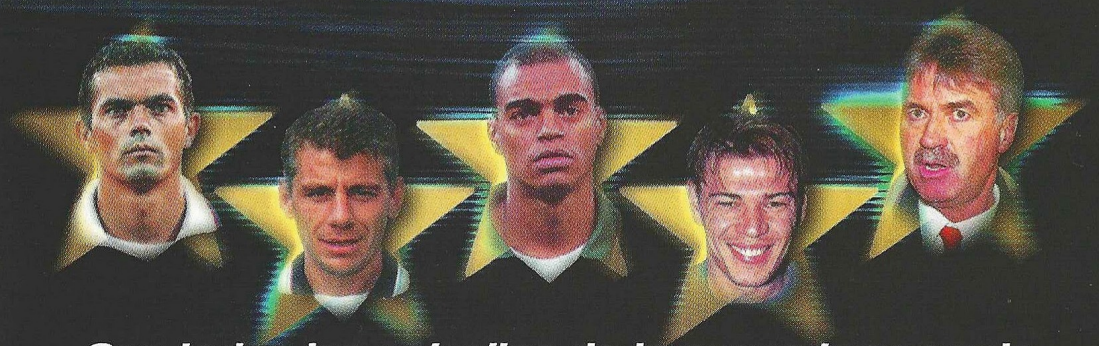
extensión2

Extensión 2 | Incluye PC Fútbol Plus, con la actualización del Manager y Pro-Manager a la temporada 98-99 y el simulador 6.5 | La Biblia del fútbol español. Todos los datos generados en la campaña 97/98. | Los 512 que completan la segunda vuelta de la Liga | Comentarios de Michael Robinson: resumen de la temporada. | Nueva versión del simulador que actualiza las versiones 6.0 y 6.1 a la 6.5.

EXCLUSIVO



Los goles de La Liga en vídeo digital



Con todas las estrellas de la nueva temporada

11

11 DE SEPTIEMBRE A LA VENTA

en quioscos, grandes almacenes y tiendas de informática

Extensión2+ PC Fútbol Plus 98-99 + PC PREMIER 6.0 + PC FRANCE 5.0

Por sólo 2.500 Ptas.

extensión2

pasión por el fútbol

PC FÚTBOL

Todo el fútbol en tu PC

2 PC-CDROM

Windows™95

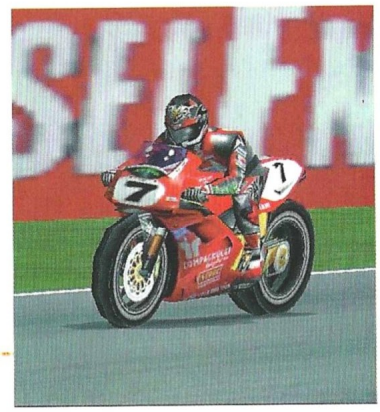
Windows™98 Compatible

dinamic MULTIMEDIA

www.dinamic.com 902 480 482

Zona Beta

Superbike World Championship



Como ya avanzamos hace muchos números el mundo del moto se ha visto desbordado por el rápido crecimiento de uno de sus elementos más atractivos: las carreras de motos en trazados de alta velocidad.

Superbike World Championship

Editor: Virgin
Distribuidor: Virgin

Ha pasado un ángel...

Ducati, Honda, Suzuki, Kawasaki... Todos los elementos esenciales están ya dispuestos, tan sólo a falta de la luz verde que dé salida al juego. Tanto las licencias oficiales como las opiniones de expertos del mundo del motor, han sido tenidas en cuenta para que este simulador alcance cotas de calidad superiores a las que hemos venido observando en el sector durante los últimos meses, bastante altas –por cierto– en todos los sentidos. Doce circuitos y veinticuatro carreras con motos ultramodernas, darán la vuelta al mundo en circuitos recreados a partir de datos auténticos topográficos y geográficos. Desde Laguna Seca en U.S.A., hasta Phillip Island en Australia, una intensa acción multijugador te lanzará a competir contra otros treinta pilotos, a través de enlace en serie, red o módem.

Y para combatir la posible losa del aburrimiento, una música cañera, espectaculares caídas, efectos especiales y de sonido intensos y una jugabilidad bastante aceptable. Para rematar el trabajo, el juego incluye la presencia de pilotos oficiales del campeonato, tales como Carl Fogarty o Michael Doohan.

RedJack: Revenge of the Brethren

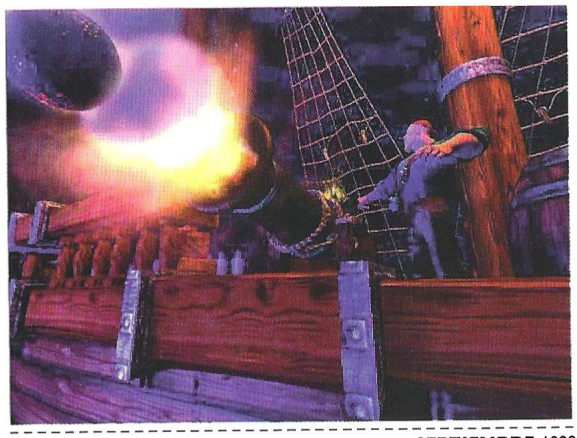
Una tormenta se avecina en fechas próximas: entre el torbellino de novedades que mezclan aventura gráfica con elementos de acción –o viceversa– este título merece ser marcado con la "X" del tesoro.

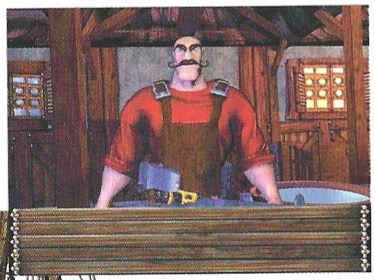
RedJack: Revenge of the Brethren

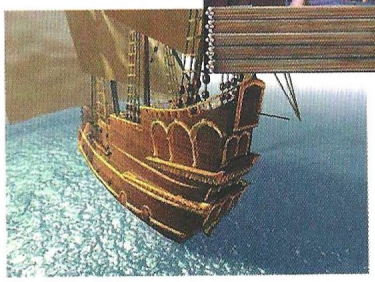
Editor: Cyberflix/THQ
Distribuidor: Proein

En el ojo del huracán

El intrincado desarrollo de una historia lineal, es el envoltorio de éste novedoso título de dual interacción y oscuros decorados para gente de intenciones oscuras, que permite al jugador moverse con total libertad en escenarios 3D renderizados tanto en tercera como en primera persona. Honor, traición y venganza se mezclan en una aventura que desempolva de entre los desvanes del olvido el clásico sabor de la edad de oro de la piratería: tesoros perdidos, promesas de venganza, enfrentamientos cara a cara y espada en mano con asesinos o fantasmas; viajes exóticos a lugares misteriosos sin ley... Muchas horas de juego –más de treinta–, más de cuarenta puzzles y pruebas de habilidad, personajes en 3D y una calidad gráfica y de sonido alucinante, son las bazas con que cuenta el juego para deslumbrar a quienes se acerquen a él.







Y adelántate al futuro.

DVD ROM

Disfruta hoy del fútbol con la tecnología del mañana

La "EDICIÓN DE ORO" de FÚTBOL 6.0 contiene:

- **Estuche de lujo**
- **DVD ROM que incluye:**
- **PC FÚTBOL 6.0** *actualizado con todos los datos de la Liga 97-98.*
- **PC FÚTBOL PLUS** *con las estrellas de la temporada 98-99.*
- **PC CALCIO 6.0** *actualizado con todos los datos del Scudetto 97-98.*
- **PC FÚTBOL 5.0 ARGENTINA** *Torneo Apertura 97*
- **PC PREMIER 6.0** *Liga Inglesa 97-98*
- **PC FRANCE 5.0** *Liga Francesa 97-98*

La Edición de Oro de este año se presenta en DVD: el formato del futuro. Y como siempre, puedes conseguirla completamente gratis.

La Edición de Oro viene presentada en un estuche de lujo, donde podrás guardar las 3 revistas y un DVD-ROM con las mejores ligas del planeta: la española en PC Fútbol 6.0 completamente actualizada, "el Scudetto" italiano en PC Calcio 6.0, el Torneo Apertura argentino en PC Fútbol 5.0 Argentina, la Liga inglesa en PC Premier 6.0, el Campeonato francés en PC France 5.0. Además, gracias a la gran capacidad de almacenamiento del DVD, se reúnen en este único disco todos los goles de la Liga en vídeo digital. Y como novedad, PC Fútbol Plus 97-98 con el Manager y el Pro-Manager actualizados a la nueva temporada. Un archivo único e imprescindible para todos los que tenemos pasión por el fútbol.

Dinamic Multimedia quiere que seas el primero en disfrutar de esta apuesta por el futuro. Lo único que tienes que hacer es **reunir los certificados de compra de Extensión 1 y Extensión 2 y enviar ambos a Dinamic,** recibirás en tu domicilio la Edición de Oro sin coste alguno.

PC FÚTBOL
Todo el fútbol en tu PC

dinamic MULTIMEDIA
www.dinamic.com 902 480 482

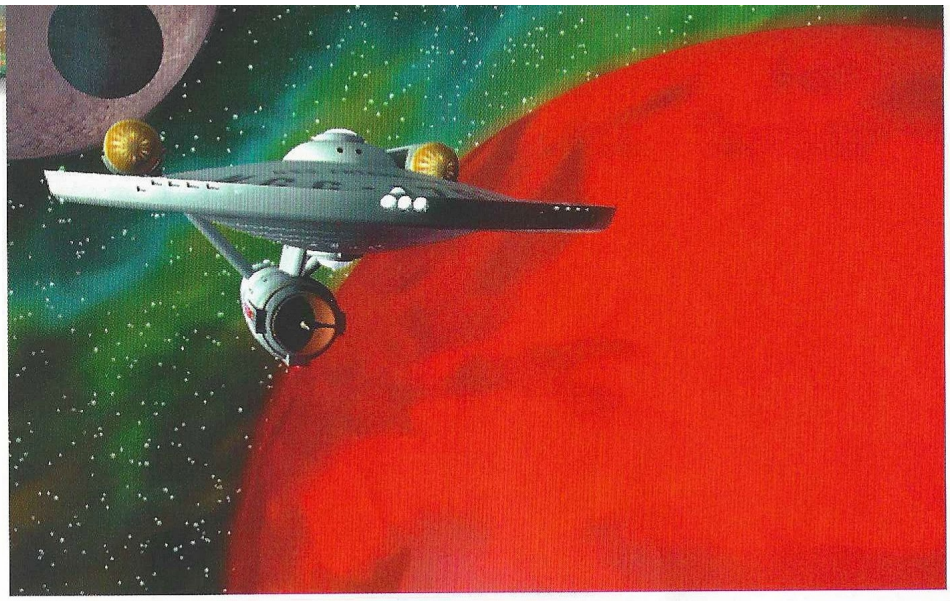
Hace algo más de un año dedicamos un extenso reportaje al universo de Star Trek: su creador, libros, películas, series de televisión y juegos. De estos últimos, sólo uno ha desaparecido del mapa, pero en cambio han salido algunos más como el reciente pinball. Ahora te hablamos de los que saldrán entre este año y el que viene.

Larga vida y prosperidad

Star Trek

Nada menos que seis títulos se perfilan para los próximos quince meses dentro del universo de Star Trek. Las dos compañías que tienen licencias de la serie original y su continuación, La Nueva Generación, tienen que rentabilizar al máximo su inversión. Microprose e Interplay pugnan por el estrellato de sus juegos.

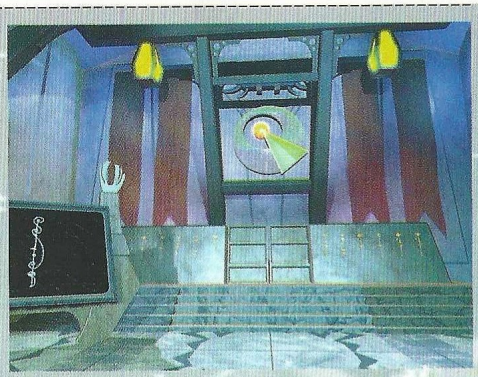
Seguramente sean los mercados norteamericano, alemán y británico los más susceptibles de convertir cualquier juego de Star Trek en un éxito o hundirlo, pues son los fans de estos países principalmente quienes consumen todo tipo de productos relacionados con la obra iniciada por Gene Rodenberry. Aunque probablemente en España su difusión sea simplemente discreta, son muchos los seguidores de este universo de culto que están gastando sus dineros en los capítulos de las múltiples series en vídeo y que esperan ansiosos la emisión de las series nunca vistas aquí y el estreno de nuevas películas. Y por supuesto, también la aparición de nuevos juegos de ordenador.



La historia de Secret of Vulcan Fury se centrará en el misterio de la separación de las razas Romulana y Vulcaniana miles de años antes de la era en que transcurre la serie

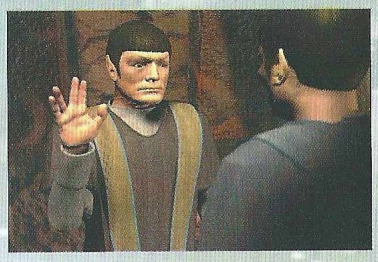
Estrategia, aventura, simulación y acción son los géneros que abarcarán estos juegos. Desaparecido el juego Star Trek: Voyager, que estaba desarrollando Looking Glass Technologies, pronto entró en escena Star Trek Vulcan Fury, el más veterano de los que presentamos ahora, y también el más lejano en lanzamiento y que más retrasos está sufriendo. A él se suman otros de inmediata aparición y algunos que se han mantenido en secreto hasta los primeros días de Septiembre a los que nosotros hemos tenido acceso en exclusiva. Lo prolífico de la producción de Interplay y Microprose utilizando el universo de Star Trek como base, augura un fantástico futuro para los aficionados a él.

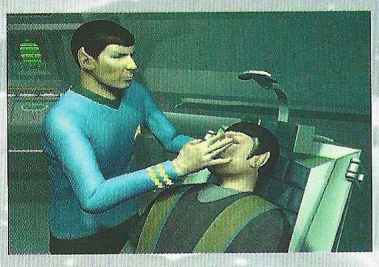
Star Trek: Secret of Vulcan Fury

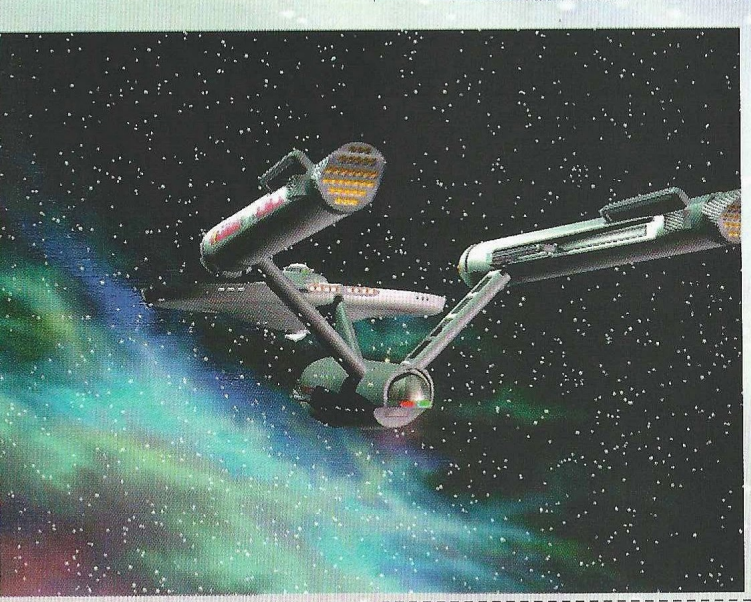


El equipo de programación Tribal Dreams, autores de Of Light and Darkness, lleva más de dos años trabajando en este título que más que un juego, será todo un evento cuando salga. Programado inicialmente para agosto del año pasado, se ha ido retrasando sucesivamente hasta unos límites increíbles. Tanto es así que la fecha que se rumorea actualmente es diciembre del 99. Pero no será un evento por el hecho de salir al mercado finalmente, sino por las características del juego.

Además de esta sólida base, las voces de William Shatner (Kirk), Leonard Nimoy (Spock), DeForest Kelley (McCoy), James Doohan (Scotty), George Takei (Sulu), Walter Koenig (Chekov) y Nichelle Nichols (Uhura) estarán con sus homólogos animados. Sólo los efectos especiales serán distintos a los de la serie, pero porque ahora serán buenos y espectaculares.

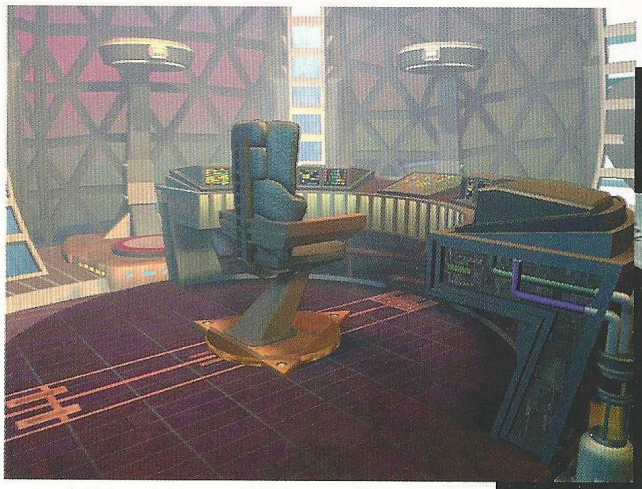


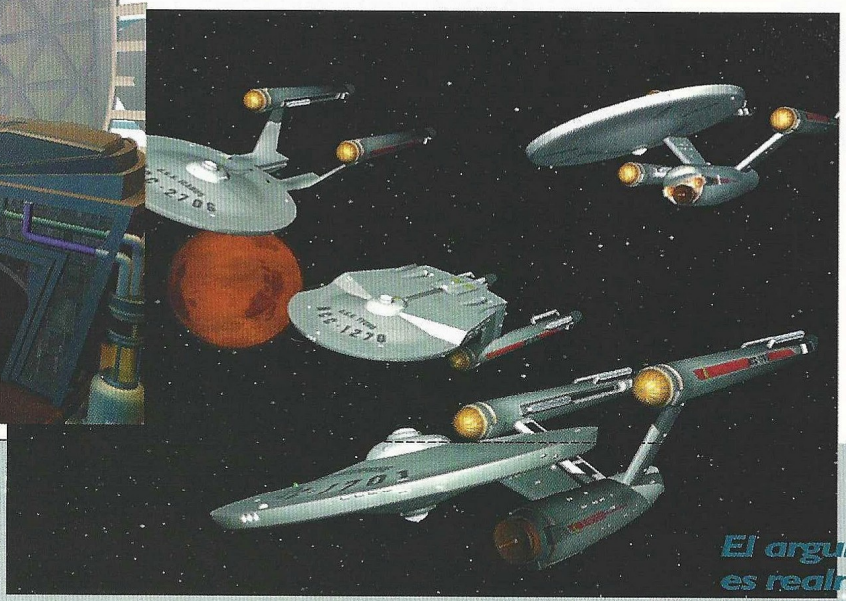


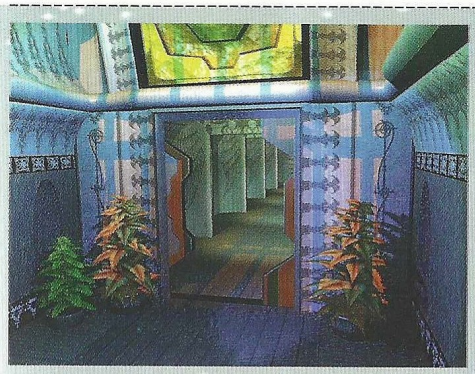


Basado en la serie original, con Kirk, Spock, Scotty y todos los demás, este juego se mantendrá fiel al espíritu de la serie de televisión de los 60, y su argumento estará profundamente ligado a toda la mitología trekie. Para lograrlo se cuenta con la ayuda de dos veteranos del equipo creativo original: Dorothy (D.C.) Fontana y John Meredith Lucas. Ella se ocupa de escribir el guión y la historia, como ya hiciera para una buena cantidad de episodios de la serie, y él dirige como ya hiciera también con bastantes capítulos de la serie, de los cuales escribió algunos.

La historia se centrará en el misterio de la separación de las razas Romulana y Vulcaniana miles de años antes de la era en que transcurre la serie. Al principio del juego, el Enterprise escolta a un embajador Romulano a Vulcano con la esperanza de sentar las bases de una posible reunificación de las dos razas. Sin embargo, antes de que las conversaciones comiencen, el embajador es asesinado. Este será el primer acto de los cuatro que componen el juego. En cada uno de ellos, el jugador asumirá el papel de un







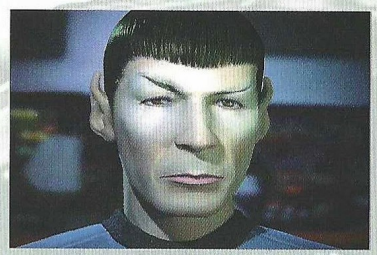
miembro diferente de la tripulación del Enterprise: McCoy, Kirk, Spock y Scotty. Accesoriamente, y sólo en momentos muy puntuales, se estará al mando de Sulu, Uhura y Chekov.

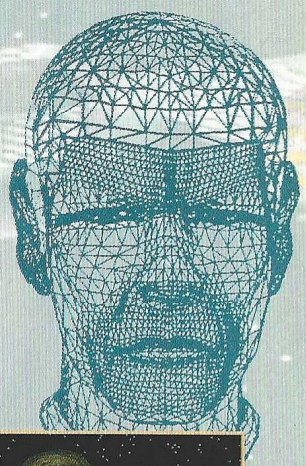
El argumento es realmente interesante, pero desde luego palidece en comparación con el soberbio aspecto gráfico de los personajes y escenarios. Movimiento fluido de la cámara y modelos con captura de movimiento, todo ello con un realismo sorprendente. ¿Quién no quedó boquiabierto ante la calidad de la animación de rostros y personajes en las secuencias no interactivas de Blade Runner? Pues en Secret of Vulcan Fury, esta calidad es constante durante todo el juego, pero aún más soberbia en el caso de los rostros.

Todo esto, junto con un interfaz especial, va dirigido a realzar el aspecto cinematográfico del juego, de forma que el jugador se sumerja plenamente en las vivencias de sus personajes. Dorothy Fontana escribió los diálogos y el guión con el mismo objetivo, y de hecho su parte del trabajo fue tan buena y prolífica que habrá fragmentos que se quedarán fuera, ya que no había forma coherente de enlazarlos con algunos de los puzzles del juego.

Como hemos mencionado al principio, parece ser que Secret of Vulcan Fury no estará listo hasta finales del 99, aunque la información procedente de distintas fuentes señala otras fechas más próximas. Sea cuando sea, lo esperamos con verdadera ansiedad.

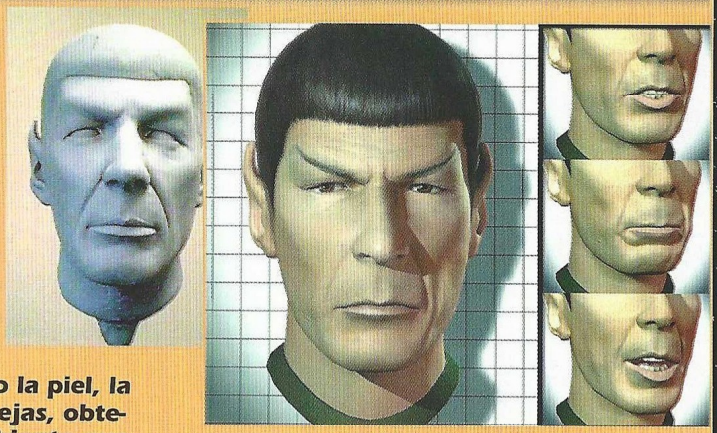
El argumento es realmente interesante, pero palidece en comparación con el soberbio aspecto gráfico de los personajes y escenarios

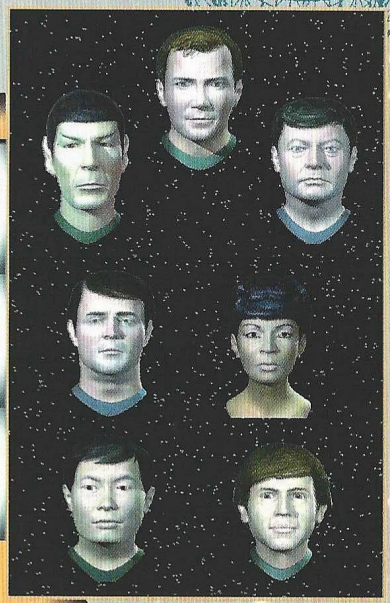


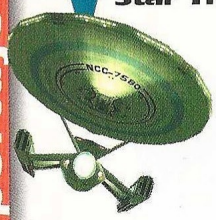


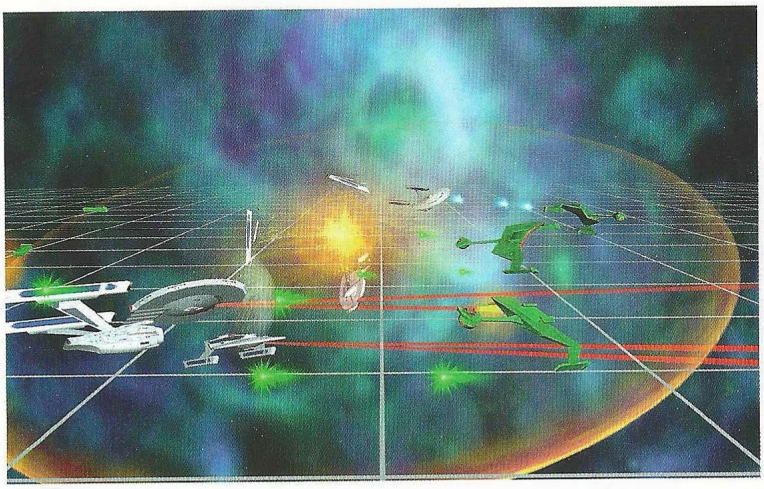
ROSTROS VIVOS

Si no fuera porque hemos sido testigos del proceso de creación y mejoras de la animación en los rostros de los personajes de Vulcan Fury, tendríamos que pensar que se trata de actores retocados gráficamente. Los rasgos faciales se implantan sobre un modelo 3D de la cabeza, y se otorga movimiento independiente a los diversos elementos como la piel, la boca, los ojos, párpados y cejas, obteniendo un resultado escalofriante que podéis ver de primera mano en el vídeo incluido en el CD de este mes.









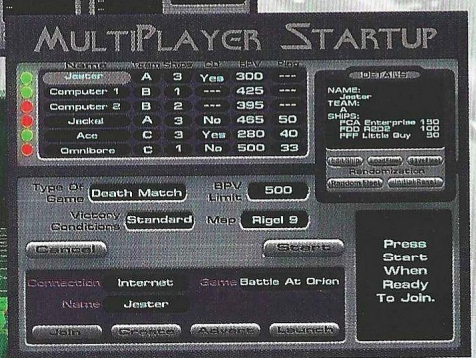
El jugador asumirá el mando de una nave estelar y su tripulación en una simulación táctica que incluye una carrera militar

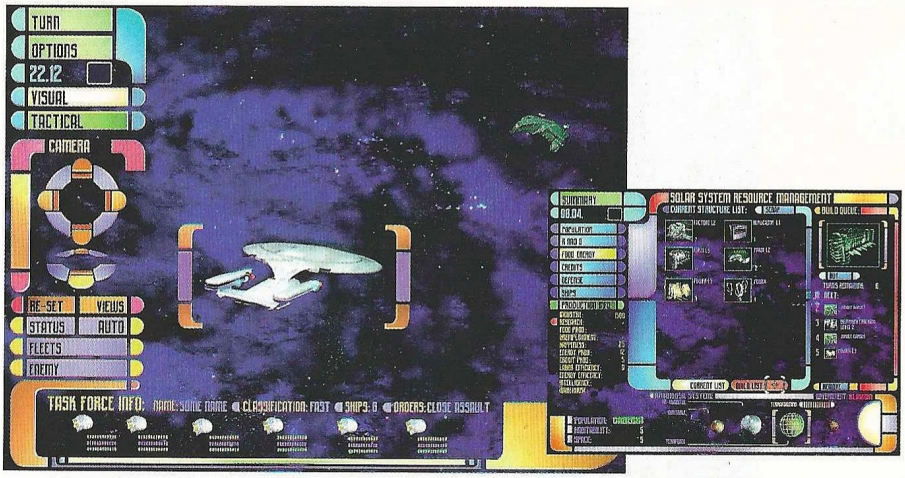
Star Trek: Starfleet Command

De nuevo Interplay pone en manos de una compañía externa, Quicksilver, la tarea de crear otro título de Star Trek, en esta ocasión un juego de estrategia en tiempo real, el primero de la historia ambientado en esta serie, concretamente en la era de la serie original. En esa época no hay paz entre la Federación y los Klingon, los Romulanos son un misterioso adversario y la mayor parte de la galaxia está aún por explorar. El Capitán Kirk y su tripulación salvan al universo todos los días enfrentándose a nuevos peligros y alienígenas. Es el escenario perfecto.

A diferencia de otros conocidos juegos de estrategia en tiempo real, en Starfleet Command no habrá decenas de unidades que controlar, cosa que no sería fiel a la serie. En vez de eso, el jugador asumirá el mando de una nave estelar y su tripulación en una simulación táctica que incluye una carrera militar. Aunque esto limitará de alguna forma el ámbito de mando del jugador, no significará que la complejidad vaya a ser inferior a la de esos juegos que tanto se repiten.

A lo largo de las 20-30 misiones de la campaña para un jugador, se tendrá el mando de entre una y tres naves, su tripulación y todos sus sistemas. Habrá batallas entre naves, abordajes a naves enemigas, repulsión de abordajes, regulación de escudos y energía... En general, todo lo que Kirk, Scotty y los demás hacían en cualquier episodio de la serie. No serán combates rápidos y trepidantes de esos que destrozan el botón del ratón: la nave tendrá que colocarse en la posición adecuada mientras se ajustan los escudos y se regula el alcance de las armas. Planetas, nebulosas y otros "accidentes" del "terreno espacial" afectarán al combate, como sucediera en La Ira de





Khan durante el enfrentamiento en la nebulosa Mutara. Todas estas na-ves y objetos estelares estarán en 3D, recreados con polígonos sombreados y texturas mapeadas, existiendo en principio soporte para tarjetas 3Dfx que realzarán el detalle del espectáculo espacial.

Si bien todas las misiones implicarán un combate espacial, habrá bastantes tareas que realizar, como escoltar otras naves, enviar sondas de exploración, defender estaciones espaciales, atacar territorios enemigos o patrullar zonas neutrales. Para aumentar la variedad, las fuerzas enemigas serán generadas de forma aleatoria, de forma que en una misión de escolta podrías enfrentarte a tres cruceros Klingon y en otra, sólo a uno.

Esto será así por el sistema dinámico de creación de campañas, que genera aleatoriamente las misiones con modificadores aplicados para todo tipo de cosas como la disposición racial (Klingon o Federación), las otras razas que están en el sector, tu rango y reputación en la flota y el resultado de misiones anteriores, por mencionar unos cuantos. Este universo dinámico también afectará al papel que asumirá el jugador en el juego, en concreto a sus puntos de presencia y prestigio a medida que se completen misiones con éxito y se cree una reputación. Este incremento supondrá también un aumento del peligro de las sucesivas misiones, al igual que le sucediera a Kirk en la serie.

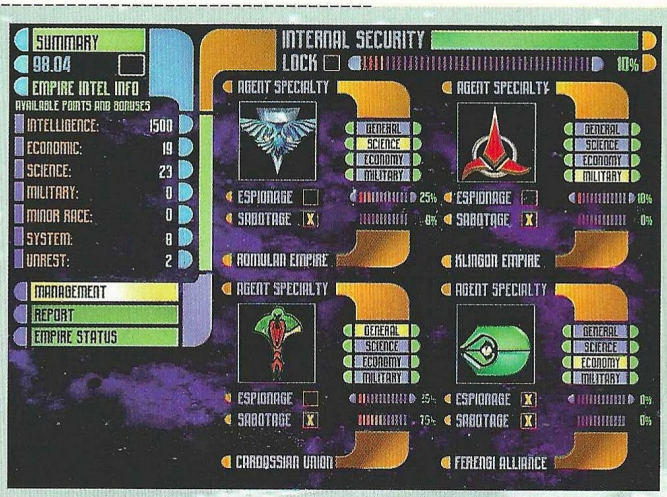
Este ambicioso proyecto aún no tiene una fecha determinada de lanzamiento, pero si logra ser la mitad de lo que promete, será la primera vez que uno pueda sentirse capitán de una nave estelar sin salir de casa.

Star Trek: Birth of the Federation

Los comienzos de la Federación marcan la época de este juego de estrategia por turnos ambientado en la época de La Nueva Generación. El jugador dirigirá la Federación y tendrá que lograr una galaxia segura y a salvo de Klingon, Romulanos, Ferengi y Cardasianos (entre otros). No existirá en este título una fidelidad concreta a momento alguno de la serie, sino más bien a sus escenarios, razas, armas y demás parafernalia, lo que puede añadir un cierto toque de rejugabilidad.

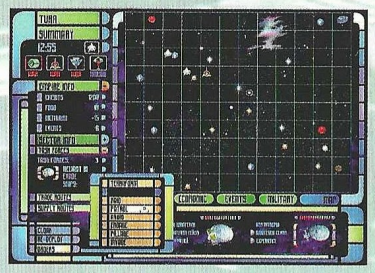
De forma simple, Birth of the Federation será un juego de exploración y conquista espacial, expansión y exterminación de enemigos según las reglas del universo de Star Trek. Combinará el aspecto diplomático de Master of Orion con la profundidad de Civilization II, sin dejar de lado por ello la sencilla diversión de juegos como Reach for the Stars.

En juegos de este tipo suele ser clave la personalidad de las diferentes razas, y dada la variedad de Star Trek, esto debiera ser uno de los puntos fuertes de Birth of the Federation. Los Klingon serán militaristas, pero al mismo tiempo más honorables que los Cardasianos. Éstos a su vez espiarán constantemente a todo bicho viviente, aliados incluidos, y los Ferengi... Bueno, todos conocemos a los Ferengi. En virtud de las cualidades específicas de cada raza, se anima al jugador a utilizar estos aspectos diferenciales como grueso de su estrategia, aunque no es obligatorio: la Federación puede ser una civilización cruel y sedienta de sangre, pero en este caso es evidente que su aspecto diplomático será el más flaco.

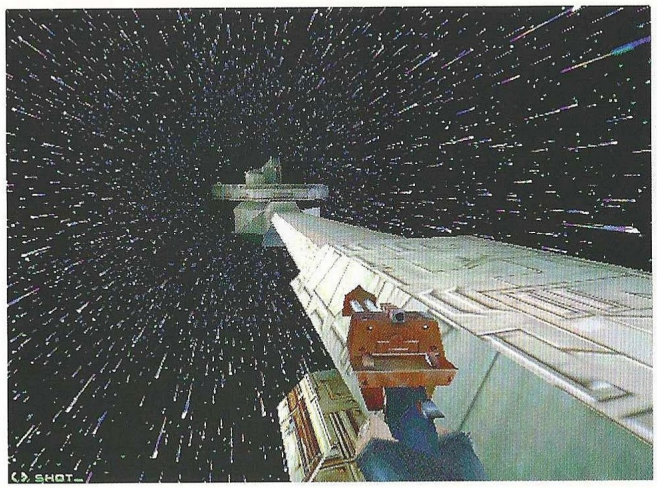


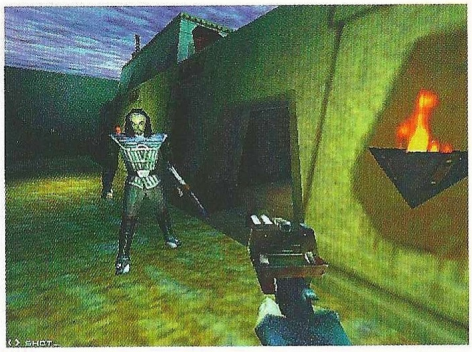
Hay numerosos elementos del diseño que resultan bastante prometedores, como el que normalmente haya que establecer alianzas con otra civilización para cruzar si territorio. Esto no se aplicaría a Romulanos –que van por libre y están aislados siempre de los demás– ni a Ferengi –que estarán deseosos de establecer rutas comerciales unívocas para crear un mercado negro–. Además, a diferencia de otros juegos, éste se está programando con la opción multijugador desde el principio, lo que supondrá un gran valor añadido teniendo en cuenta que habrá escenarios medianamente sencillos que se podrán acabar en unas horas, mientras que por ejemplo, en Master of Orion II podía llevar semanas o meses terminar una partida.

En cada turno se asignará prioridad a la investigación de las diferentes tecnologías: biotecnología, construcción, ordenadores, energía, propulsión y armamento. Desde los saltos al hiperespacio a las más sofistica-



Birth of the Federation será un juego de exploración y conquista espacial, expansión y exterminación de enemigos según las reglas del universo Star Trek





Empleando el mismo núcleo de programa que Unreal, Microprose ha creado este título en el que el protagonista es un miembro de la Guardia de Honor del Emperador

das armas, todo estará disponible. Cada raza tendrá una bonificación especial para un determinado tipo de tecnología, y podrá construir una "maravilla de la galaxia" única. De forma adicional, habrá 30 razas menores fuera del control del jugador, todas ellas procedentes del universo de Star Trek, y que pueden establecer alianzas con las diferentes facciones.

Un aspecto atractivo es que a diferencia de Master of Orion II, no habrá que pasar horas realizando una gestión exhaustiva de la flota, sino que se enviará a los capitanes con órdenes específicas (colonizar, patrullar, atacar o defender) a los puntos donde sean necesarios. Durante el combate se puede permitir que el sistema de inteligencia artificial se ocupe del asunto, pero es bastante sencillo y se pueden cambiar las órdenes en cada turno.

A pesar de ser un juego de estrategia por turnos, durante el combate se verán naves 3D, ya que aunque también existan turnos en el momento de la lucha, se utiliza el núcleo de programa del Falcon 4.0 para presentar las batallas en un glorioso espectáculo visual, existiendo la posibilidad de grabar secuencias completas en el disco duro a modo de vídeos no interactivos para enseñárselos a los amigos. Birth of the Federation está previsto en principio para finales de año.

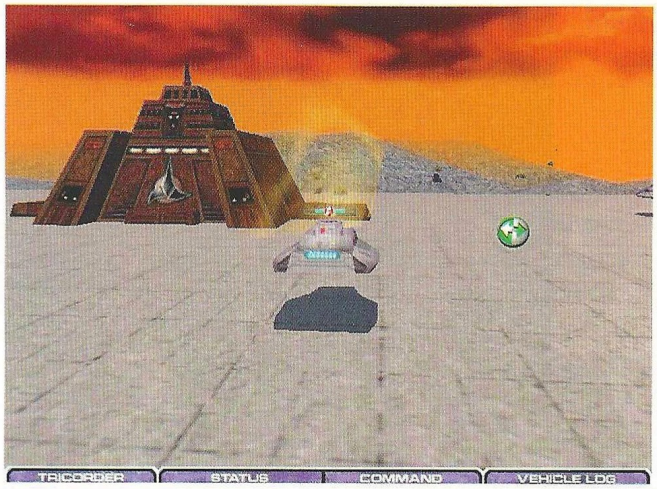
Star Trek: Klingon Honor Guard

De nuevo los Klingon protagonizan un juego, aunque en esta ocasión de acción con ligeros toques de aventura. Empleando el mismo núcleo de programa que Unreal –lo cual ofrece ciertas garantías–, Microprose ha creado este título en el que el protagonista es un miembro de la Guardia de Honor del Emperador.

Tras un intento de asesinato del máximo mandatario Klingon, su guardia ha de lanzarse a la busca y exterminación de los criminales. Cualquier fan de la serie imaginará de inmediato que tras el fallido magnicidio se encuentran las hermanas Duras. ¿Cómo sobrevivieron tras su supuesta muerte en Star Trek: Generations? La respuesta se encuentra en el juego y su argumento, explicado a través de secuencias animadas entre misiones de forma similar a como sucediera en Jedi Knight.

Los escenarios, adaptados a la historia, presentarán el interior de un crucero de batalla, un mundo helado, una estación espacial y la capital Klingon, Qo'noS. Sin embargo el juego no utiliza un sistema de niveles como otros títulos, sino una especie de campaña con 20 misiones. Habrá personajes además de los enemigos, y se podrá conversar con ellos durante el juego y en los informes de misión. Para recrear algunos de ellos, se utilizarán las caras reales solapadas sobre los modelos 3D, e incluso se articularán los labios para darles credibilidad en el diálogo. En cuanto a los enemigos, habrá Klingon, Andorianos, androides y algunos monstruos Klingon.

En cualquier caso, lo que primará por encima de todo será la acción, con toneladas de gore y un nivel bastante elevado de violencia. En el apartado multijugador tendrá varios niveles extraídos del propio juego y permitirá la utilización de clanes con la posibilidad de personalizar aspecto, colores y armas. Y no hay que olvidar que todo ello tendrá la misma calidad visual de Unreal, ya que escenarios, personajes y objetos se han creado utilizando la misma tecnología. A diferencia de los otros títulos, éste estará listo en pocas semanas.



New Worlds es pura estrategia y acción en primer plano: construcción de colonias, explotación de recursos, exploración, investigación, y atacar o defenderse del enemigo

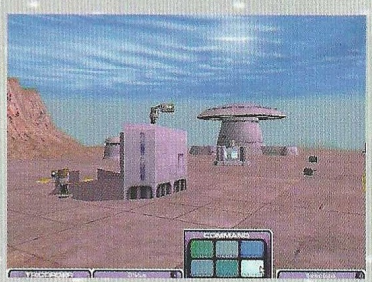
StarTrek: New Worlds

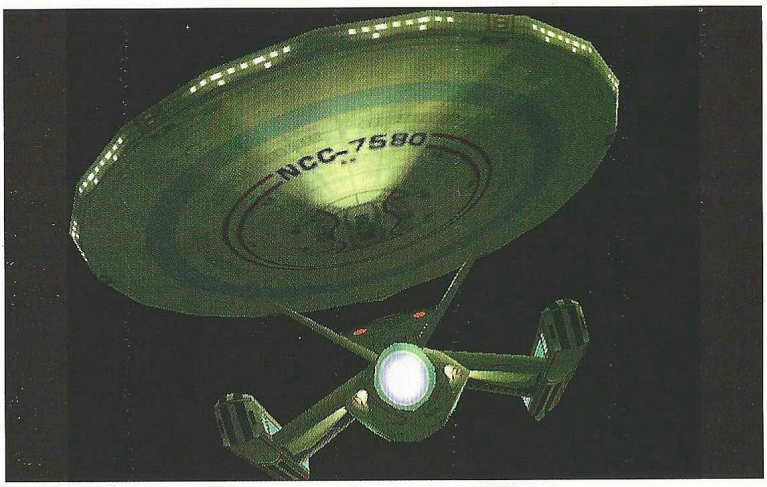
Si Starfleet Command será el primer juego de estrategia en tiempo real basado en Star Trek, New Worlds será el primero dentro del mismo género pero en 3D. Partiendo de un experimento fallido de los Romulanos, este título llevará al jugador a explorar nuevos mundos. La anomalía espacial provocada por esta raza causa la aparición de nuevos planetas repletos de recursos y riqueza. Los Romulanos los reclaman como suyos porque ellos fueron autores del desastre, los Klingon no quieren perder tan suculenta oportunidad de obtener riqueza y honor, y la Federación pretende averiguar qué o quien hay detrás de estos mundos.

El jugador podrá controlar a cualquiera de las tres facciones en liza a lo largo de las 25 misiones de cada campaña –una por raza–, ambientadas todas en estos fascinantes mundos de propiedades tan variadas como estrellas hay en el firmamento. No más puentes de naves estelares ni pantallas protectoras: pura estrategia y acción en primer plano: construcción de colonias, explotación de recursos, exploración, investigación y por supuesto, atacar o defenderse del enemigo.

Todo en ello en un fascinante entorno 3D en el que combatirán unidades hasta ahora desconocidas por los fans de Star Trek, como por ejemplo el tanque fáser de la Federación, la gigantesca batería móvil disruptora Klingon y el tanque fantasma Romulano. Las estructuras también tendrán un importante papel dentro del aspecto visual, y se erigirán panel por panel ante los ojos del jugador, que con ello tendrá oportunidad de comprobar el soberbio modelado 3D con texturas de que hará gala todo el juego.

Los miembros de la tripulación serán elementos clave en la colonización, y tendrán personalidades propias y una especie de carrera que avanzará con el juego, de forma que no se limitarán a ser simples números entre las unidades. Serán por tanto el recurso más valioso, aunque pueden plantearse situaciones en las que haya que sacrificar a un de los colonos por el bien de la tripulación. Además habrá incógnitas que obligarán al juga-





Klingon Academy pondrá al jugador en el papel de un cadete bajo el mando del General Chang, toda una leyenda viva en el Imperio Klingon

dor a asumir importantes decisiones como dónde es seguro o no establecer una colonia, y los resultados de ellas pueden ser muy ventajosos o devastadores.

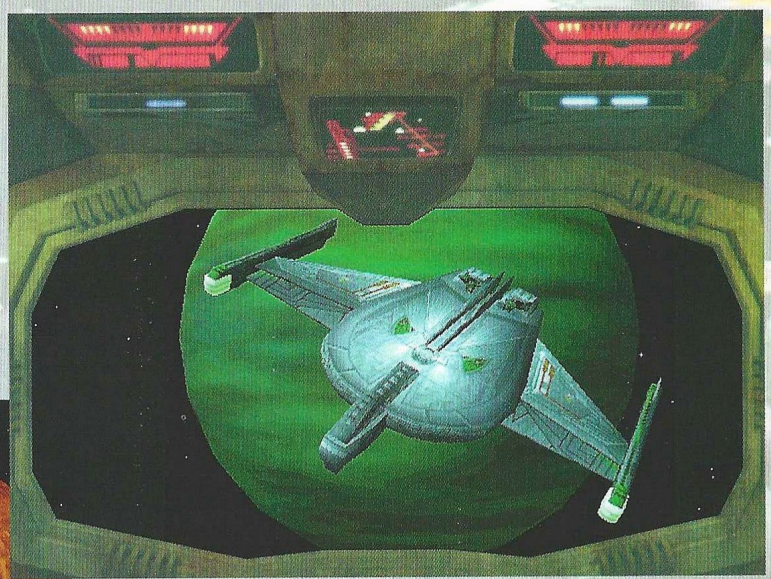
Y por supuesto, con todos esos nuevos mundos por explorar, llegarán numerosas razas alienígenas y muy diversas atmósferas y condiciones ambientales, lo que implicará un periodo de aprendizaje y adaptación a cada uno de ellos. Atmósferas que corroen el metal, campos gravitatorios excesivos y trampas geográficas... Una terrorífica raza procedente del pasado de los cuadrantes alfa protege algo, pero ¿qué? ¿Podrán ayudar al jugador a descubrir el secreto apocalíptico que esconde la Zona Neutral?

Este título tan prometedor está previsto para otoño del año que viene, y su presentación oficial ha sido en el ECTS, aunque nosotros hemos podido tener acceso a él con algo de antelación.

Star Trek Klingon Academy

Otro de los títulos anunciados por primera vez en el ECTS es éste, y su lanzamiento se producirá si todo va bien en abril del año que viene. De corte algo similar al de Starfleet Academy, este juego pondrá al jugador en el papel de un cadete Klingon bajo el mando del General Chang, toda una leyenda viva en el Imperio Klingon.

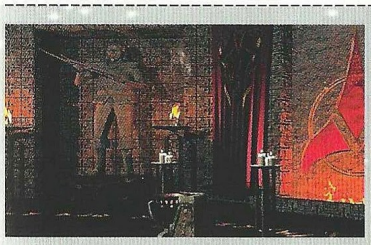
Puesto que el punto de visto Klingon es tan radicalmente diferente al del resto de las razas del universo de Star Trek, la experiencia de este título promete ser también muy distinta a la que ofreciera su homólogo de la



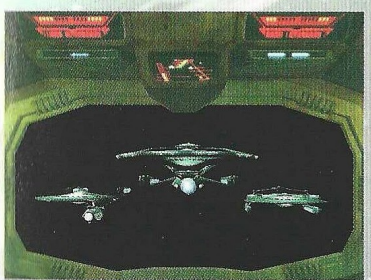
Federación. El cadete Torlek será instruido personalmente por el General, ya que formará parte de las Fuerzas de Élite Klingon. El aprendizaje no se limitará únicamente a la guerra, sino que pasará por el honorable código del guerrero, tácticas de batalla y los rigores del mando de una nave de guerra.

Con más de 30 misiones y un creador de misiones

Flotas enteras de naves insignia de las seis razas que aparecen en Klingon Academy se enfrentarán en repetidas ocasiones desplegando todos su arsenal armamentístico

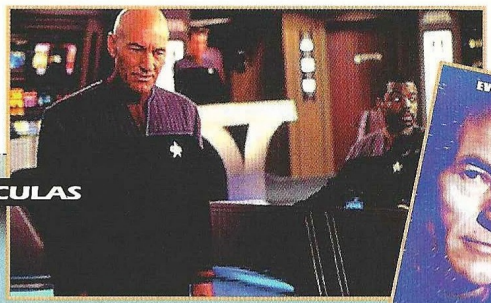


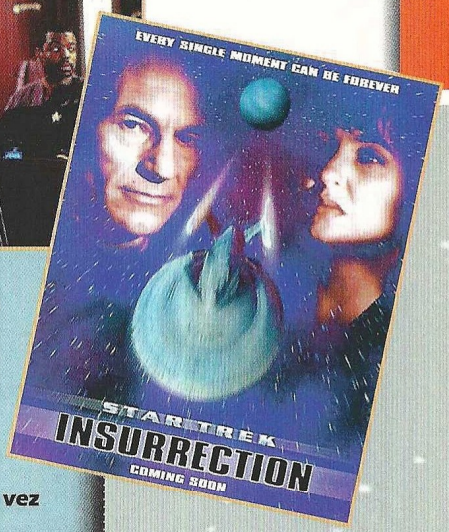
que permitirá al jugador crear infinitos escenarios para combatir, la base del juego será una simulación de una guerra contra la Federación, y una vez completada esta tarea, la participación mano a mano con el General Chang en un conflicto real. Flotas enteras de naves insignia de las seis razas que aparecen en el Klingon Academy se enfrentarán en repetidas ocasiones desplegando todo su arsenal armamentístico. Entre ellas, más de 30 naves son exclusivas de este juego, con nuevos sistemas y armas que exigirán del jugador un arduo aprendizaje. Y no, no habrá que aprender el lenguaje Klingon para jugar, así que, ¿quién podrá resistirse a este apetecible desafío?



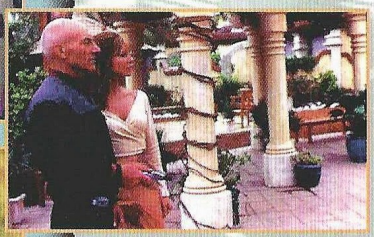
TRES NUEVAS PELICULAS

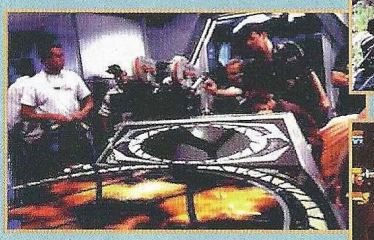
En primavera del año que viene, según fuentes no oficiales, estará en los cines Star Trek: Insurrection, una nueva entrega de las aventuras del Capitán Picard y su tripulación. Esta fecha podría alterarse debido al pánico de la Paramount ante el estreno de la nuevo trilogía de La Guerra de las Galaxias, previsto para el año que viene. No queremos desvelar demasiado del guión, pero Picard y los suyos encontrarán la fuente de la eterna juventud y descubrirán a la única superviviente de una raza casi angelical. Los acontecimientos llevarán a Picard a plantearse una traición a la Federación, y Data verá una vez más su lógica en continua contradicción.

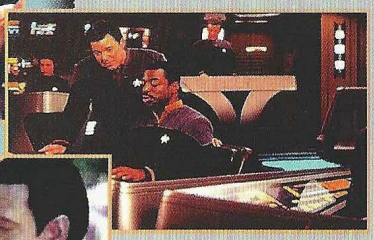




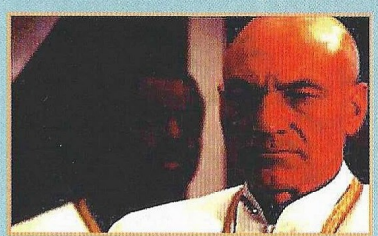
Como ya sabréis muchos de vosotros, en esta novena entrega de la saga cinematográfica participa Anne Igartiburu, así como muchos otros famosillos de distintos países en un burdo intento por atraer la atención de sus correspondientes públicos. De momento, aquí quedan el cartel y algunas imágenes del filme, dirigido por Jonathan Frakes (Riker).







Bastante más tarde llegará la décima entrega de la serie, actualmente en espera del éxito de su predecesora. El productor será Rick Berman, y si todo va bien, se estrenará a finales del 2000. Además, y de forma alternativa, se está trabajando desde hace tiempo en una película independiente de Star Trek para el sistema IMAX, lo que la convertirá en todo un espectáculo irrepetible.



REPORTAJE

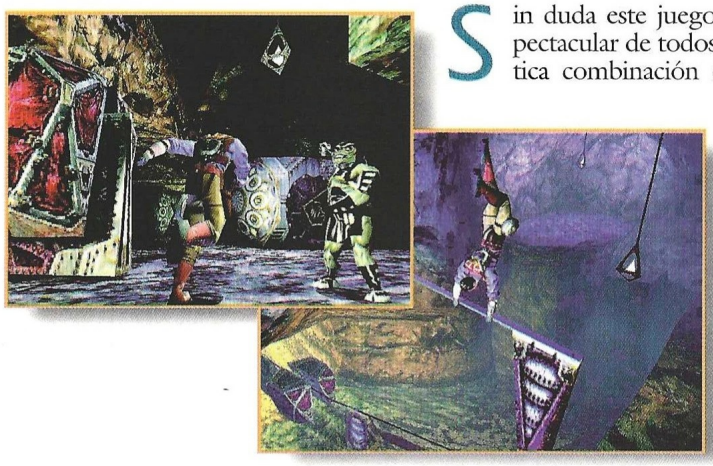
Activision: una nueva era

El nuevo catálogo de esta compañía está dirigido casi en exclusiva a las tarjetas 3Dfx

A finales del mes de julio, Activision invitó a casi un centenar de periodistas a la presentación de sus nuevos productos en un sorprendente escenario cercano a Dublín, una impresionante mansión con tintes de castillo llena de pasajes secretos y un fantástico ambiente entre moderno y antiguo que le confería una atmósfera muy especial. Allí se dieron cita productores y jefes de proyecto, mostrando todos ellos grandes títulos que irán saliendo en los próximos meses y otros que no llegarán hasta el año que viene, e incluso alguno que quizá aparezca con el nuevo milenio.

Con una única excepción, todos eran juegos 3D que aprovechaban la tecnología 3Dfx actual, y alguno había que se preparaba para futuros procesadores y dispositivos de juegos. El despliegue tecnológico parecía no tener fin, así como la asombrosa creatividad que se escondía detrás de determinados títulos.

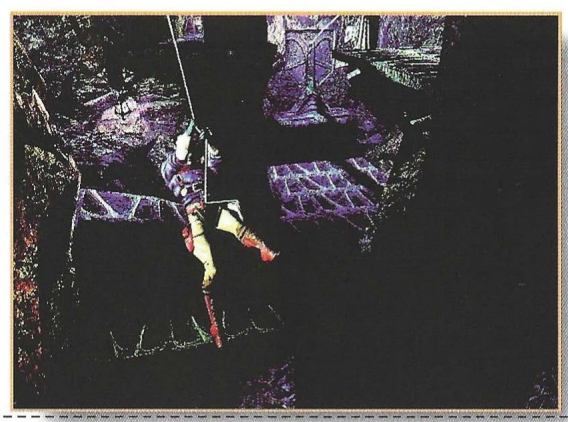
Beneath



Sin duda este juego es el más espectacular de todos por su fantástica combinación de aventura y acción. Sus creadores, doce personas en total trabajando en Presto studios, han participado en otros títulos de la compañía como la conocida serie The Jouneyman Project. Con Beneath darán un giro radical a lo que han hecho hasta ahora, y se planifica como el primero de una serie de juegos.

Un famoso arqueólogo descubre una antigua civilización bajo tierra. Emocionado por su hallazgo, invita a su hijo a que lo comparta con él. Cuando el joven Jack Wells llega al campamento de la excavación acompañado por su novia Priscila, lo encuentra todo arrasado y ni un solo ser vivo en los alrededores. Pidiendo a la chica que se quede allí sin hacer nada hasta que el vuelva de explorar un poco (cosa que ella no hará, por supuesto), Jack se interna en las cavernas para vivir la aventura más alucinante de su vida.

El sorprendente aspecto gráfico de Beneath se queda pequeño en comparación con el diseño del propio juego, que permite una libertad sin precedentes a la hora de actuar con el protagonista y ofrece un denso componente de aventura con diálogos y muchas cosas que hacer además de enfrentarte con enemigos. La geometría de los escenarios es arbitraria, lo que significa que no son cúbicos como los de cualquier otro juego 3D, y esto le aporta un mayor realismo al entorno. Los movimientos de Jack parecen no tener fin, y aprenderá durante el juego qué nuevas posibilidades tiene, como descolgarse por simas, lanzarse de un cuerpo en movimiento a otro y muchas otras cosas de las que te hablaremos en su momento.



SPRINT es el entorno 3D que hace posible la utilización de más de 100.000 polígonos en pantalla, y ha costado más de dos años de desarrollo. Doce complejos niveles creados en 3D Studio Max ofrecerán decenas de horas de juego, aunque habrá que esperar a primavera del año que viene, si todo va bien, para comprobarlo.

Civilizaton: Call to Power

Obviamente es la excepción a la filosofía 3D del resto de los productos, aunque en su modestia ofrecerá un entorno 3D isométrico bastante mejor que el de Civilization II. Y no, Sid Meier no tiene nada que ver con este juego salvo por el hecho de haber sido el creador de la serie, y quizá sea mejor así, porque las últimas producciones del genio de la estrategia están muy por debajo de su legendario Civilization.

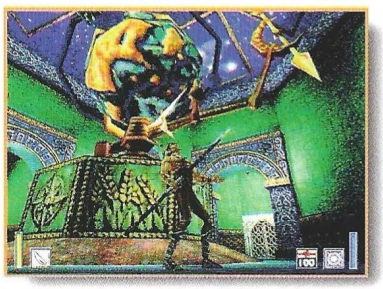
Haciendo uso de la licencia de Civilization, uno de los equipos internos de Activision ha partido de cero siguiendo la filosofía de Civilization con la construcción de un mundo por turnos, llevando una civilización a través del tiempo hasta nuevas cotas. Como siempre, dos formas de jugarlo: la militarista y la científica. Ambas estarán magníficamente implementadas gracias a la introducción de grandes y atractivas novedades en el diseño. La franja temporal del juego se amplía, abarcando un periodo de 7.000 años.

Nuevas unidades, maravillas, formas de gobierno y tecnología estarán disponibles para disfrute de todos los aficionados a Civilization, incluyendo algunas peculiaridades que enriquecen terriblemente el juego. Por ejemplo, la religión como forma de gobierno y de ataque. Si consigues que todos los habitantes de una ciudad enemiga sigan tu religión, su líder no podrá atacarte sin tener que afrontar las iras de su pueblo.

También se ha mejorado el interfaz para no tener que preocuparse de pequeños detalles si no se quieren atender tareas como la producción, existiendo la posibilidad de establecer colas. Se incorporan también puntos de ruta para desplazamientos y otros aspectos habituales de la estrategia en tiempo real, pero sin perder por ello el funcionamiento esencial del juego. Y por supuesto, habrá opción multijugador. En algún momento del año que viene veremos esta prometedora maravilla.

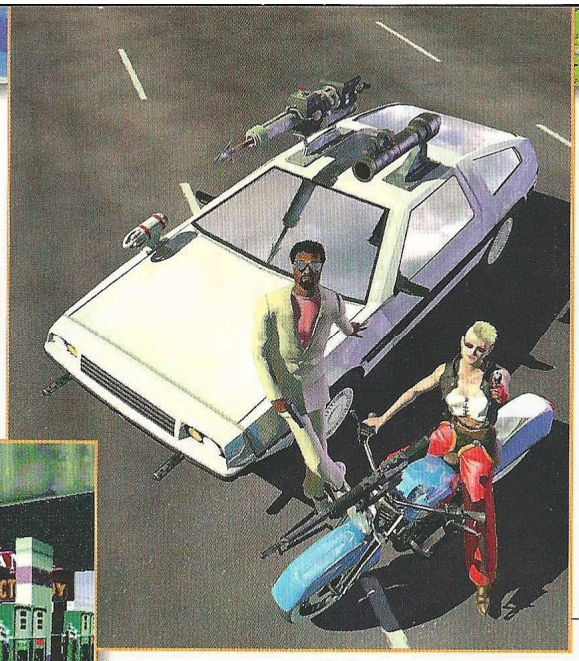
Heretic II

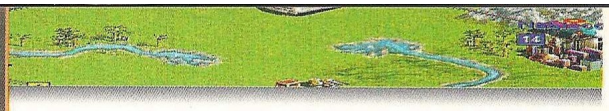
El uso de la tecnología de Quake II con numerosas modificaciones y mejoras logra un fantástico resultado con este título. Corvus, nombre que se le ha dado al protagonista de Heretic, consiguió volver a casa al final de la primera entrega del juego. Heretic II da comienzo en los muelles de Silverspring, justo con la llegada de Corvus.

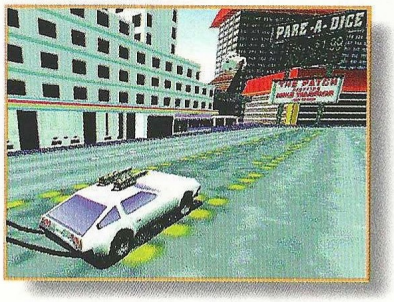


¿Qué tendrá Heretic II que no tuvieran ya juegos como Quake II? La verdad es que todo: unos escenarios infinitamente más realistas y ricos en detalles, luz y color; una inteligencia artificial que supera cualquier cosa anterior dentro de este género, siendo máximo exponente de ella el comportamiento de los enemigos, ahora capaces de saltar, arrastrarse, nadar y todo lo que sea necesario para seguir a Corvus; es en tercera persona, lo que conlleva una perspectiva radicalmente diferente a la utilizada hasta ahora; su protagonista posee una gran cantidad de movimientos y acciones; y por último, el componente aventura tiene más peso y hay animaciones para ilustrar la historia.

Como sucediera en Heretic, Corvus dispondrá de un amplio arsenal de hechizos tanto de ataque como de defensa, y otros más pasivos. El despliegue de efectos visuales para todos ellos es tremendo, y las posibilidades que ofrecen casi infinitas. Por ejemplo, una esfera energética de repulsión permitirá a Corvus saltar sobre ella, y otro tipo de esfera cazará al enemigo hasta matarlo. No sólo hay magia, por supuesto, también armas, como un bastón con cuchilla que además permite su uso como pértiga, un arco con flechas explosivas que provocan la aparición de un fénix con la detonación, y algunas otras de las que ya habrá tiempo de hablar. Noviembre es la fecha prevista de lanzamiento de este juego, que seguramente será uno de los mejores del momento.







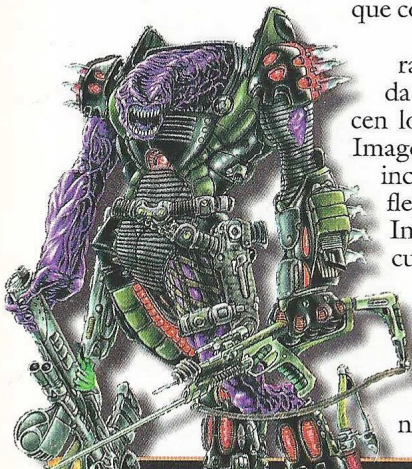
Interstate '82

Después de Navidad, y exclusivamente para tarjetas 3Dfx, llegará la continuación de Interstate '76 con grandes novedades que atraerán a los seguidores del precursor de la serie y a muchos jugadores nuevos que encontrarán en este título una formidable diversión.

Teniendo muy en cuenta las sugerencias de los jugadores de Interstate '76, se han implementado notables cambios en el diseño, como por ejemplo la existencia de un modo peatón que no es detectado por el radar y que permite cambiar de vehículo. Los escenarios se alejarán del interminable desierto para entrar en zonas algo más pobladas e incluso en una hipotética Área 49, parodia de la famosa Área 51, que constituye uno de los niveles más espectaculares.

Se podrán conducir coches y motos, disparar en el modo peatón, y disfrutar de una banda sonora de la época. A nivel gráfico desaparecen los polígonos gracias a la utilización de SoftImage, y la tecnología 3Dfx permite como siempre incorporar numerosos efectos visuales como reflejos en la carrocería, humo y algunos otros.

Interstate '82 no perderá el sentido del humor, cuya primera nota vendrá de la mano del protagonista, una mezcla entre los dos protagonistas de Miami Vice. 25 misiones para un jugador y 10 multijugador se encontrarán conectadas por animaciones ilustrativas de la historia, de la que se ha preferido no revelar nada de momento.



Third World

El primer título de Redline Games, la compañía fundada por Ron Millar (co-autor de Warcraft II entre otros), será un supuesto juego de rol 3D en tiempo real. Supuesto porque no difiere demasiado en esencia de juegos como Ubik e Incubation, siendo éste último una fuente de inspiración al igual que Syndicate Wars y títulos similares.

Los personajes tendrán cinco características y seis habilidades aplicables a un total de 30 acciones diferentes, y se controlarán en grupo existiendo la posibilidad de separarlos para completar los múltiples objetivos de cada misión. Podrán sufrir daños en los miembros, se defenderán solos y sus rostros se podrán escoger entre literalmente millones de caras. El escenario será completamente interactivo.

La historia presenta un mundo futuro llamado Tercer Mundo. La Humanidad, tras agotar los recursos de la Tierra y la Luna, encuentra un nuevo mundo rico en recursos y al que inmediatamente se dirigen las diferentes corporaciones que controlan el gobierno. Los personajes protagonistas serán mercenarios de esta red criminal de corporaciones de la que forman parte, y tendrán que hacer el trabajo sucio que se les pida. Hasta entrado el año que viene no habrá mucho más que ver de este juego.

Otros títulos

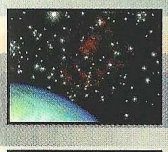
No sólo se presentaron los cinco juegos anteriores, también estaban Fighter Squadron –que lleva más de dos años en desarrollo y al que también pudimos ver en las dos ediciones anteriores del ECTS–, Heavy Gear II –espectacular despliegue visual que continuará la saga sucesora de Mechwarrior–, Asteroids –una nueva versión 3D del clásico juego de recreativas–, Dark Reign II –el agigantado paso a 3D de este título de estrategia en tiempo real que marcó un antes y un después en inteligencia artificial–, y el próximo pack de misiones para Quake II, titulado Ground Zero.

Acerca de todos ellos te informaremos oportunamente a medida que se acerquen sus correspondientes lanzamientos. Desde luego, vistos todos, Activision apuesta sin duda por las 3Dfx y un futuro abierto a nuevas posibilidades, aunque manteniendo un cierto convencionalismo genérico en cuanto a qué tipo de producciones afrontar.

VUELTA A CLASE

El mejor Software Educativo

A todo color
Impresoras de inyección



Visita el universo

Diseña jardines a medida
Con LandDesigner 3D

La compra en Internet

INCLUYE GRATIS
LA GUIA DE COMPRAS MAS COMPLETA DEL MERCADO

FamilyPC

Visita nuestra web: www.zdnet-es.com

Ya a la venta por sólo 395 pts.

IMAGEN LIMITE

Libertad real

Microsoft SideWinder Freestyle Pro

De nuevo, casi un año después del lanzamiento del Force Feedback Pro, Microsoft ha hecho algo que realmente merece nuestra atención: un nuevo pad que aumenta la sensación de libertad con cualquier juego.

Diseñado con la filosofía de un controlador de juegos universal, el Freestyle Pro ofrece las funciones normales de un pad y añade a ellas una función única hasta el momento que permite una libertad hasta ahora desconocida, combinando las tecnologías analógica y digital de una forma sorprendente.

El aspecto externo de este nuevo pad no difiere demasiado del que tienen otros: un diseño ergonómico, botones varios para ocupar todos los dedos posibles... Su funcionamiento como pad estándar tampoco es nada fuera de lo común: ocho botones programables y un control de dirección. Sin embargo, hay un botón adicional marcado como "sensor" que lo cambia todo, dando una nueva dimensión a la libertad de movimiento en un juego. Evidentemente, a nadie se le ocurriría jugar a una aventura gráfica o un juego de estrategia con un pad, y es en los juegos de acción y simulación donde este sistema de control en concreto es toda una estrella.

Quake, Flight Simulator, Tomb Raider, I-War, X-Wing vs. TIE Fighter y Star Trek: StarFleet Academy son sólo algunos ejemplos de juegos donde el Freestyle Pro despliega todas sus cualidades. Pero, ¿cuáles son?

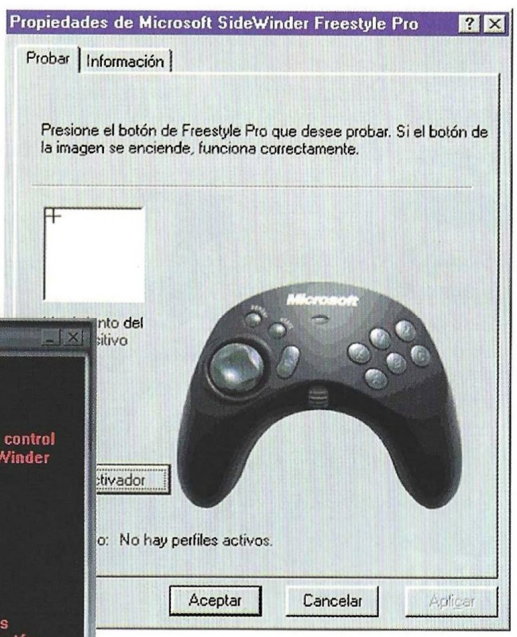
Alucinante

Imagina que tienes el Freestyle Pro en tus manos y que estás a punto de comenzar una misión en el X-Wing vs. TIE Fighter. Tienes la rueda para ajustar la propulsión, y has programado los dos gatillos frontales para disparar. Otro de los botones te proporciona la función de cambio de armas, y aún te sobran cinco más para lo que quieras. Todo esto lo has hecho de una forma muy sencilla utilizando el panel de control del pad.

Tu nave está parada en medio de la nada y avistas enemigos en el radar. Pones los motores al máximo y te diriges en línea recta hacia los puntos rojos que aparecen en pantalla. Cuando la distancia es la adecuada, comienzas a disparar como un loco, y en el último momento, antes de estrellarte contra esos cazas del Imperio, inclinas bruscamente el Freestyle hacia delante y tu X-Wing efectúa el mismo movimiento, inclinas el pad a la derecha y la nave hace lo propio... Es como si tuvieras en tus manos el control absoluto de la nave, y no has tocado un solo botón para moverte, simplemente has movido el Freestyle en el espacio, en el aire.

No, obviamente no es un truco de magia. El botón "sensor" activa con su pulsación un sensor interno de movimiento que detecta cualquier oscilación que se efectúe con el Freestyle Pro en cualquier eje, haciendo que la información pertinente llegue al ordenador y que el programa en funcionamiento se comporte como debe en función de estos datos. El resultado final es espectacular.

Pero nada mejor que más ejemplos para ilustrar el funcionamiento del Freestyle Pro. En el caso de Quake II la libertad de movimiento se aplicaría a la vista que se tiene del entorno, y en un juego de carreras de coches, a los giros del volante. Si las carreras son de lanchas, inclinando el pad hacia atrás se produciría el levantamiento del morro de la lancha, y así con cualquier juego de acción en general.



El lanzamiento del Freestyle Pro está previsto para finales de septiembre, y su precio será de

El botón "sensor" activa con su pulsación un sensor interno de movimiento que detecta cualquier oscilación que se efectúe con el Freestyle Pro

12.990 pesetas. El ordenador mínimo para que este nuevo control funcione adecuadamente es un Pentium 90 MHz con 16 Mb de RAM, Windows 95 y un puerto de joystick estándar como el que tiene cualquier tarjeta de sonido.

Una demostración palpable

Y la oferta es aún mejor, aunque quizá no todo el mundo lo piense así por la exigencia de tarjeta 3Dfx que tiene Motocross Madness, el juego de motos que se regala con el Freestyle para demostrar su funcionamiento: con el pad, hacer un caballito es una simple cuestión de inclinar el mando hacia atrás, y girar es tan sencillo como inclinarlo hacia derecha o izquierda, mientras que la potencia del motor se controla con la rueda de propulsión.

Entre las cualidades de este juego están el poder controlar moto y motorista por separado para aumentar el realismo y ofrecer un control superior al de otros juegos, y gracias al Freestyle se pueden realizar un total de 16 movimientos diferentes en el aire, ya que es posible desplazar al motorista y con ello su centro de gravedad, lo que afecta al comportamiento de la moto.

30 circuitos fotorealistas permitirán competir en una amplia variedad de entornos interiores y exteriores, y por si fuera poca oferta, el editor incluido con el programa permite al jugador crear sus propias pistas de competición utilizando las plantillas que se suministran. Como es obvio, tiene opción multijugador, y también se venderá por separado más adelante, así que tendrás un detallado análisis en próximas ediciones de Computer Gaming World. De momento sí es necesario mencionar que los requisitos para que funcione, además de la tarjeta 3Dfx con 4 MB, son algo superiores a los del Freestyle Pro: Pentium 133 MHz, o bien un Pentium 166 MHz si la tarjeta 3Dfx sólo tiene 2 MB de RAM.

EL FUTURO DE LAS CARRERAS

En el mes de noviembre, Microsoft lanzará el SideWinder Force Feedback Wheel, un volante con pedales que emplea una tecnología similar a la del Force Feedback Pro. Vibraciones y bruscos movimientos transmitirán las sensaciones producidas en un coche real al circular sobre diferentes tipos de terreno, baches, choques, al efectuar giros a gran velocidad aumentando con ello la fuerza centrífuga, el tembleque del motor a máxima potencia, y prácticamente todo lo imaginable.

Un procesador interno y un poderoso motor se ocuparán de todo ello para que el ordenador no se vea ralentizado al atender las funciones del Force feedback Wheel, generándose una fuerza máxima en determinadas situaciones de 1,3 kilogramos. No será necesario calibrarlo gracias a un codificador digital interno, y funcionará perfectamente en un Pentium 90 MHz con 16 MB de RAM y Windows 95. Microsoft incluirá en el paquete los juegos CART Precision Racing y Monster Truck Madness 2 para demostrar la capacidad del volante.

Suscríbete a

Computer Gaming World

20%

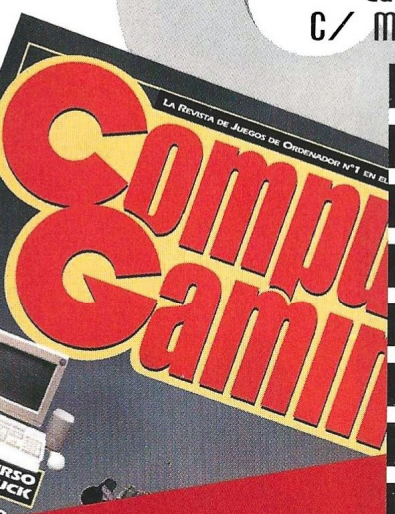
Consigue cada mes, en tu propia casa, la información más completa sobre el mundo de los juegos de ordenador, ahorrándote el **20%** del importe al suscribirte a

COMPUTER GAMING WORLD

Envíanos este cupón a:

Editorial América Ibérica, S.A. (dpto. de suscripciones)

C/ Miguel Yuste, 26 - 28037 Madrid Fax (91) 327 24 02



¡GRATIS CADA MES UN JUEGO COMPLETO!

BOLETIN DE SUSCRIPCION

Tienes derecho a acceder a la información que te concierne, recopilada en nuestro fichero de clientes, y cancelarla o rectificarla de ser errónea.

Sí, deseo suscribirme a **Computer Gaming World** durante un año (12 números) al precio especial de **6.240** pts. en lugar de 7.800 pts.

1er apellido _____

2º apellido _____

Nombre _____

Domicilio _____

C. Postal _____ Población _____

Provincia _____

Fecha de nacimiento _____ CIF/DNI _____ Telf. _____

Forma de pago:

☐ Giro Postal nº _____ de fecha _____

☐ Contrarreembolso

☐ Tarjeta Visa nº _____ / _____ / _____ / _____

☐ Tarjeta American Express nº _____ / _____ / _____

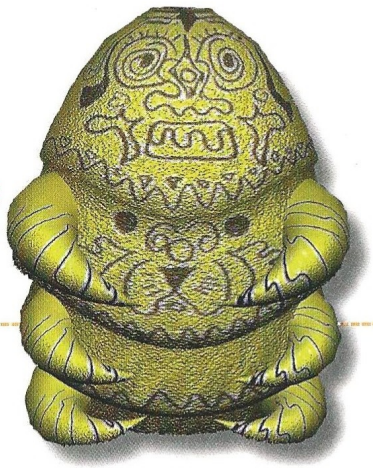
Fecha de caducidad ____ / ____ / ____

Firma:

Computer Gaming World

IMAGEN LIMITE

Reviews



46 ..... Aventura/Rol
54 ..... Estrategia
70 ..... Acción
80 ..... Deportes
82 ..... Simulación

Black Dahlia pág. 50

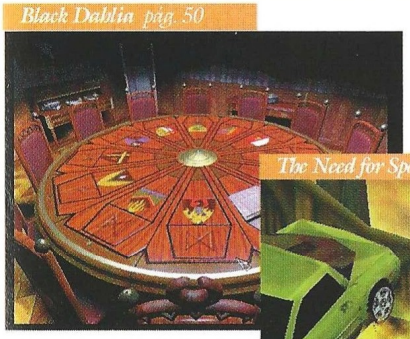
The Need for Speed III pág. 70

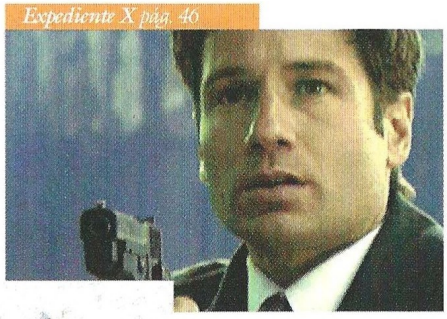
Expediente X pág. 46

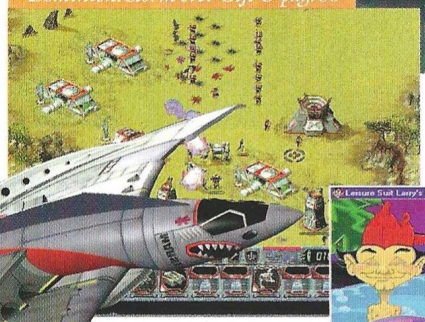
Dune 2000 pág. 54

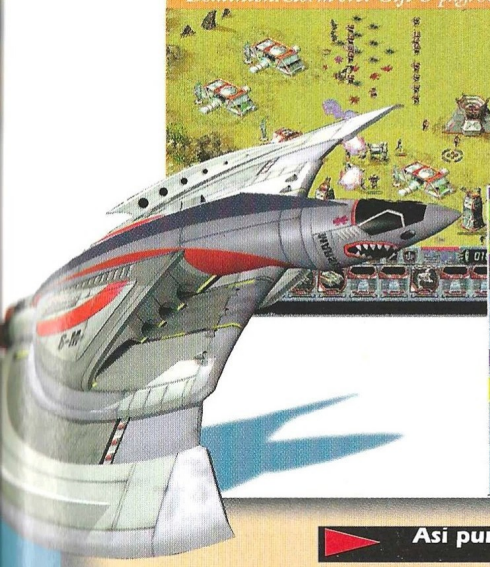
Dominion: Storm over Gift 3 pág. 58

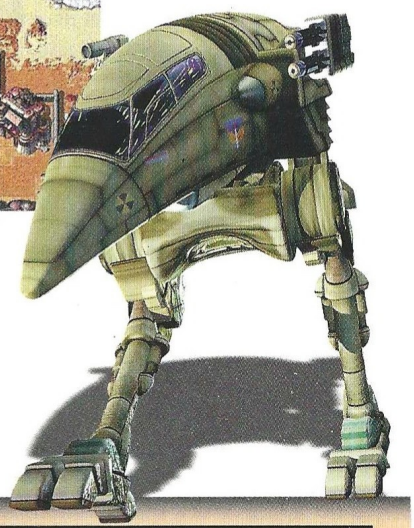
Larry's Casino pág. 66











Asi puntuamos en CGW

impresindible

Entre 5 y 4 CD's, obtendrán esos escasos, pero memorables juegos en los que casi todo es realmente bueno. Son pocos, pero como dicen los gallegos, "haberlos, haylos".

muy bueno

De 4 a 3 se merecerán esos títulos de gran calidad a los que tan sólo les faltó la guinda final para haber obtenido el codiciado sobresaliente. Aún así merece la pena seguirles la pista.

bueno

El segmento de 3 a 2 quedará reservado a producciones que, por extraños designios achacables a las musas de los programadores, resultaron poco afortunadas.

pasable

Bastante peor parados saldrán los que solamente obtengan de 2 a 1, es decir, suspenso total y absoluto. Pese a todo no son ni mucho menos los peor parados.

bajo mínimos

Los peor parados con diferencia serán aquellos juegos que obtengan menos de 1 CD, es decir, aquellos escasos, pero lamentables juegos en los que casi todo es un puro desproposito.

¿Donde están Mulder y Scully?

Expediente X

No serán ni Mulder ni Scully los protagonistas de este juego aunque aparezcan en él, pero a pesar de ello el espíritu de Expediente X está en él. Prepárate para unas cuantas horas de conspiraciones gubernamentales.

Ya lo dijimos en su día y no nos cansaremos de repetirlo: por mucho que la Fox no quiera llamarlo así, este juego es una película interactiva. Con más participación por parte del usuario, si quieren, que en otros títulos de similar corte, pero al fin y al cabo, no es sino una ingente cantidad de secuencias de vídeo orquestada y tratada de forma que el usuario decida con sus acciones qué clip se reproducirá a continuación.

No es que esto sea malo en sí, pero conviene aclararlo para que nadie espere otra cosa. Además, las imágenes de vídeo poseen la mejor calidad que se ha visto jamás en un juego, gracias a unos sistemas de compresión especiales que permiten obtener el máximo provecho de la información almacenada en la casi decena de CD's que ocupa el juego.

El agente Craig Willmore recibirá uno de los casos más importantes de su vida: encontrar a los desaparecidos Mulder y Scully. El Director Adjunto Especial Skinner le encarga el caso personalmente, demostrando con ello un inusitado interés por parte de un superior hacia sus subordinados. Tanto es así que tomará parte de la investigación ayudando en persona a Willmore al principio, y más tarde a través del correo electrónico.

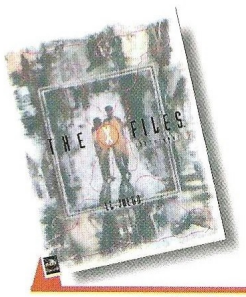
Herramientas de agente secreto

Se hace imperativo un paréntesis en este punto para mencionar las diversas herramientas que el jugador tendrá a su disposición para resolver el caso. Hay dos absolutamente vitales: el PAD (Asistente Personal de Datos) y el ordenador con acceso a los servicios del FBI (hay uno en el despacho de Willmore y otro en su casa). El primero lleva las notas de campo del agente, un plano de la zona donde irán apareciendo todos los lugares a los que puede ir, un sistema para enviar y recibir correo electrónico, y por último una agenda con nombres, direcciones y teléfonos. El segundo permite acceder a los numerosos y útiles servicios informáticos del FBI, como bases de datos de personas, vehículos y huellas dactilares, y además también trata fotografías, gestiona correo electrónico, emite órdenes de busca y captura, etc.

A estos importantes accesorios hay que añadir un teléfono móvil que habrá que utilizar con cierta frecuencia, unas gafas de visión nocturna, el arma reglamentaria, una ganzúa, linterna, placa... Toda la parafernalia del agente secreto de manual.

Para los fans

Bien, como íbamos diciendo, Willmore contará con la ayuda de Skinner, pero cuando éste quede en un segundo plano, entrará en escena una atractiva capitana de policía que se hará inseparable del joven agente. Aunque estos personajes resulten desconocidos para el fiel seguidor de Expediente X, pronto les cogerá cariño, al igual que a la médico forense y al tipo del laboratorio. Sin embargo, era evidente que con lograr unos personajes creíbles no bastaba para satisfacer las expectativas de los aficionados a la serie, así que también están el Fumador, el señor X, Flojiqui, Mulder, Scully, y muchos otros que rápidamente reconocerán los fans. De hecho, se pondrá a prueba su conocimiento de la serie de televisión con numerosos detalles sin importancia que debería reconocer rápidamente cualquier experto en la materia: un folleto que habla de la gorila Sophie, un libro de cabecera de Mulder con un alien de ojos ovales en la portada, una Biblia de Scully...



Precio: 8.990
Requerimientos: Pentium 90 MHz, 16 MB de RAM, 60 MB de disco duro, SVGA, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95
Nº de jugadores: 1
Editor: Fox Interactive
Distribuidor: Electronic Arts

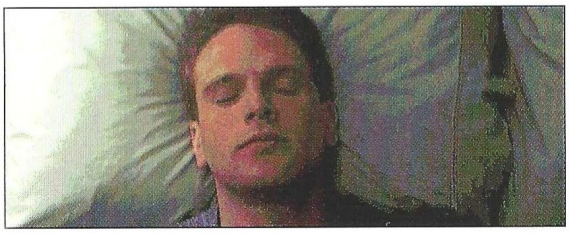
No merece mucho la pena profundizar en la trama, ya que estropearíamos varias sorpresas. Baste decir para despertar el interés del aficionado, que habrá un barco ruso procedente de cierto lugar muy concurrido en los últimos capítulos de la pasada temporada de la serie, que una de las armas a utilizar será un punzón que ha de clavarse en la base de la nuca, y que en un momento dado aparece una esfera de plomo con un tubo dentro que... Bueno, en realidad es suficiente decir que el guión, como no podía ser de otra manera, es de Chris Carter.

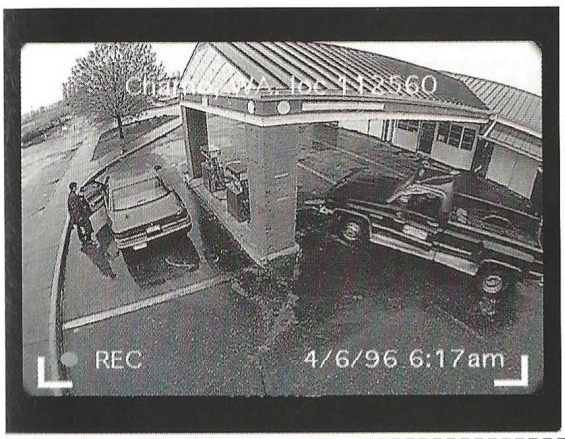
Un poco de todo

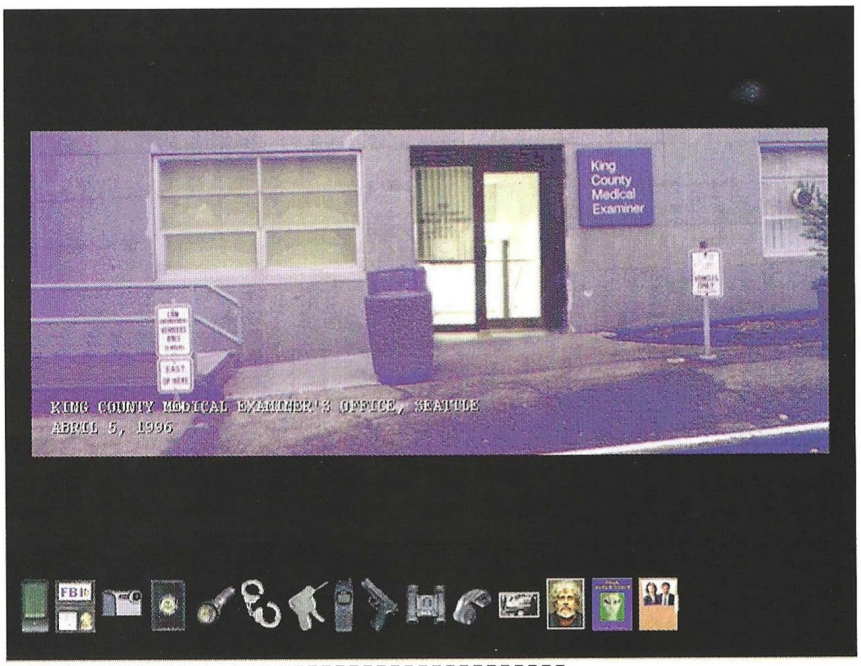
El juego en sí no difiere demasiado de otras películas interactivas como Phantasmagoria, Gabriel Knight 2 y Ripper, aunque está más bien en la línea de Spy-Craft y la serie de Tex Murphy (Pandora's Directive, por ejemplo). La labor del jugador es prácticamente la de un detective, y tendrá que visitar los lugares en los que hayan estado los dos agentes desaparecidos, reunir pruebas, hablar con posibles testigos y estar al quite con todo lo que ocurra. Utilizará objetos y tendrá que superar secuencias arcade disparando a los "malos", y también disfrutará de decenas de conversaciones.

De forma similar a como ocurre en otros juegos, al iniciar un diálogo con un personaje, habrá una serie de frases que expresan la idea central de lo que se puede decir a continuación, y en determinados momentos, se podrá escoger una cierta actitud para responder a alguien (un tono jocoso, despectivo, etc.). Afortunadamente, Expediente X está en castellano, y no sólo traducido sino también doblado. Y lo

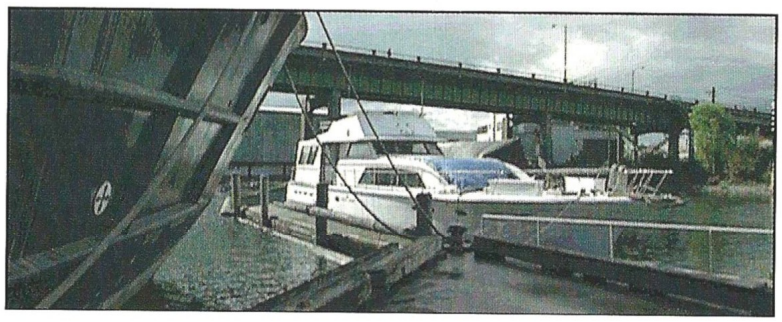
El agente Craig Willmore recibirá uno de los casos más importantes de su vida: encontrar a los desaparecidos Mulder y Scully



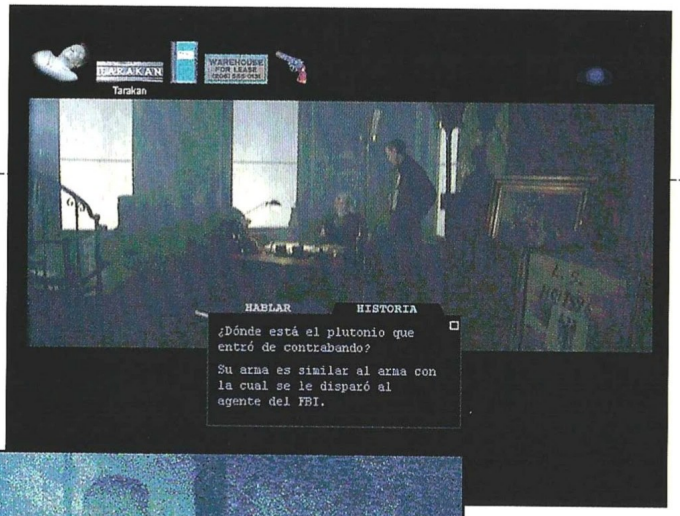


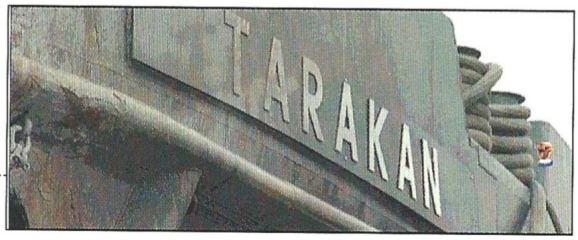


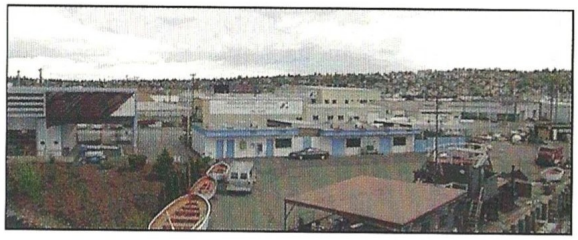
Expediente X

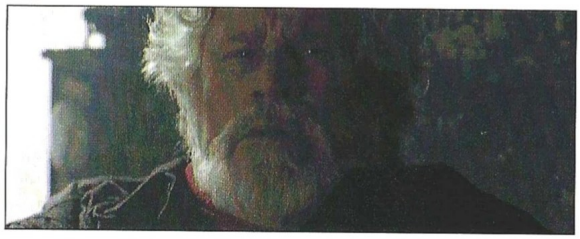


El juego en sí no difiere demasiado de otras películas interactivas como Ripper o Gabriel Knight 2









que es mejor, por el mismo equipo que hace lo propio en la serie de televisión, así que las voces de los personajes son exactamente las mismas a las que está acostumbrado el seguidor de la serie. Por tanto, el idioma no será en esta ocasión un obstáculo para poder seguir el juego, aunque como pasa en la serie, las cosas se lían de tal forma en un momento dado, que el profano de Expediente X pensará que alguien intenta volverle loco, y es más que posible que sea incapaz de reconocer la mayoría de las cosas que irán pasando a lo largo del desarrollo del juego.

Si bien esta aventura no es mejor ni peor que otras películas interactivas, lo cierto es que el hecho de que se trate de Expediente X basta casi por sí mismo para que esté bien. Aunque el principio es un tanto confuso y aburrido –y Mulder y Scully tarden muchísimo en aparecer en escena–, una vez que el jugador se hace con el sistema de juego y domina las herramientas que tiene a su disposición, se dará cuenta de que es imposible resistirse al poderoso atractivo del argumento y de su acabado en forma de juego.

El truco es...

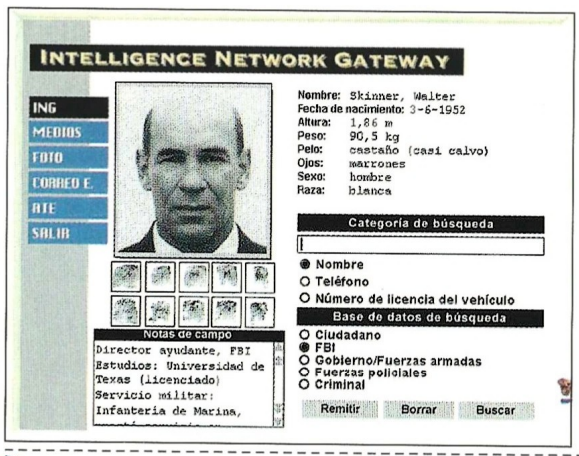
Comprueba tu correo electrónico a menudo. Cuando estés atascado, prueba a hablar con Shanks si está disponible. Informa de tus progresos enviando por correo electrónico tus notas de campo sólo a Skinner y Shanks. No te fíes en exceso de nadie, sobre todo de quien puedas tener más cerca.

Calificación

Expediente X

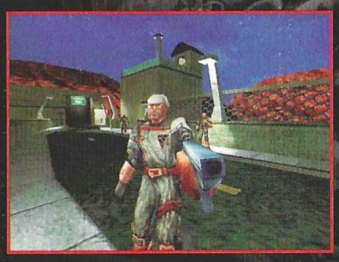
Pros: La imágenes de vídeo son impecables, las mejores vistas en un juego. El guión es digno de la serie de televisión, y las vueltas que da no dejan lugar a dudas en cuanto a quién lo ha escrito.

Contras: Para quien no conozca ni siga la serie, el juego puede resultar bastante confuso, sobre todo en cuanto a argumento se refiere. Cuesta un poco hacerse con el control de todas las herramientas de trabajo de Willmore.



sin

Acción insuperable
Ábrete paso en diversos niveles de tremendo terror, mientras investigas la fuente de la criminal epidemia que asola la ciudad.



Escenarios Hiper-Interactivos
Anda, corre, nada e incluso conduce en seis mundos distintos de bellos detalles gráficos e intrincado argumento.

Armamento nunca visto
Tu arsenal incluye rifles de francotirador con mira láser, dispositivos explosivos con detonación por control remoto y armas tan potentes que te harán pedazos.

Multijugador
Sumérgete en los duelos más intensos jamás creados aniquilando adversarios a través de módem, LAN e Internet.

ritual entertainment

ACTIVISION®

Activision es una marca registrada de Activision, Inc. Sin es una marca comercial de Ritual Entertainment.
©1997 Ritual Entertainment. Publicado y distribuido por Activision, Inc. Inc. Todos los derechos reservados.
Todas las marcas comerciales y nombres comerciales son propiedad de sus respectivos dueños.

PROEIN

C/ Velázquez, 10-5º Dcha. 28001 Madrid.
Telf.: 91 576 22 08 - Fax: 91 577 90 94
Asistencia al cliente: 91 578 05 42
http://www.proein.com

Una obra maestra

Black Dahlia

El argumento de Black Dahlia bebe de tres fuentes bien diferentes, todas ellas tomadas de la oscura realidad de la Norteamérica de los cuarenta. La combinación de todas ellas lleva el sello maestro de Take 2.

Inspirada en la historia real de Elizabeth Short, una joven aspirante a actriz asesinada hace 50 años, esta producción de Take 2 sigue fielmente los pasos de Ripper, recuperando como hiciera ya tan fantástico título en su día, el espíritu de la aventura y la solidez argumental, prescindiendo hasta cierto punto del espectáculo tecnológico para centrarse en el juego. El asesinato de Elizabeth Short, apodada por la prensa como "Dalia Negra" por su gusto por el color negro, tuvo lugar en 1947. Un transeúnte descubrió su cadáver descuartizado y terriblemente mutilado el 15 de enero de dicho año, y jamás se averiguó nada del asesino.

El primer asesino en serie de la Norteamérica moderna fue un psicópata denominado por la policía como el "Asesino del Torso", al que se atribuyeron docenas de asesinatos. Las víctimas aparecían desmembradas y sus pedazos envueltos en papel de periódico. Jamás se le pudo capturar, a pesar de los esfuerzos de Eliot Ness y sus famosos intocables. Sus crímenes cesaron misteriosamente con la Segunda Guerra Mundial, tercer y último componente del cóctel que es Black Dahlia.

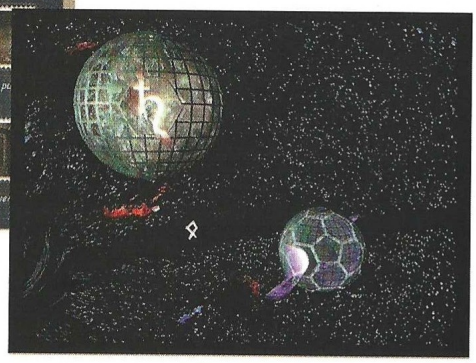
El incomprensible levantamiento de la Alemania Nazi en Europa hizo que muchos creyeran que los alemanes poseían algo más que una ventaja militar sobre sus oponentes. Para algunos era una ayuda sobrenatural. De hecho, muchos de los allegados a Hitler estaban fascinados por el misticismo y rituales paganos germánicos. Algunos practicaban ceremonias de magia satánica y ritos prehistóricos y paganos. En la misma época, un grupo ocultista americano denominado Ordo Templis Orientis que compartía las creencias Nazi y practicaba la perversión sexual alterando las mentes de sus miembros con las drogas, se establecía en Hollywood.

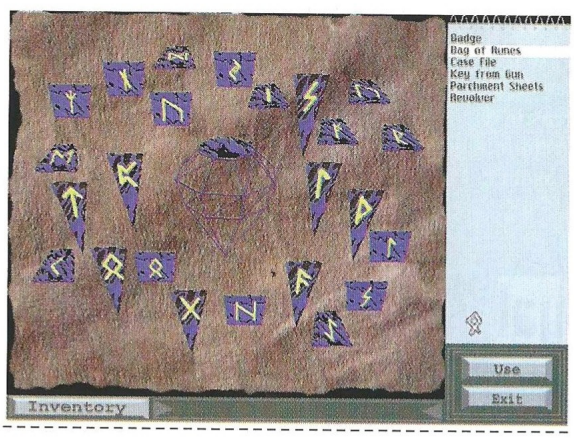
Un escenario creíble

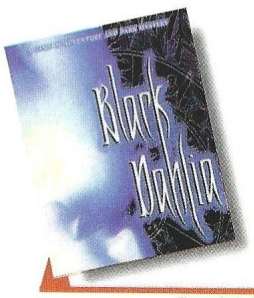
Las conexiones entre estos tres hechos históricos quedan establecidas en Black Dahlia a través de la odisea de Jim Pearson, un joven agente del gobierno que investiga las actividades de potenciales nazis e individuos subversivos en el medio oeste americano. Su trabajo se ve interferido por la aparición de cuerpos desmembrados, y la historia se va complicando poco a poco hasta convertirse en algo absolutamente fascinante, terrorífico y brutal. Indudablemente, sólo podía ser de la factoría Take 2.

La investigación realizada por parte del equipo de producción del juego ha dado como fruto no sólo una sólida ambientación histórica de los hechos, sino además una perfecta caracterización de los personajes y una fiel reproducción de los escenarios de la época, tanto en las imágenes renderizadas en 3D como en las secuencias de cine extraídas de diversos documentos de entonces y que se introducen durante el juego para apoyar la atmósfera general.

El talento de actores como Dennis Hopper y Terri Garr, así como de otros desconocidos que toman parte en el juego, no hace sino acentuar la credibilidad de la historia y la solidez de los personajes, logrando un resultado final como no se había visto desde Ripper y Gabriel Knight 2. Gracias a este título,







Precio: 8.995
Requerimientos: Pentium 60, 16MB de RAM, disco duro, SVGA PCI o VLB, Windows 95 o MS-DOS 6.2, CD-ROM 4x, ratón, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1
Editor: Take 2
Distribuidor: Proein

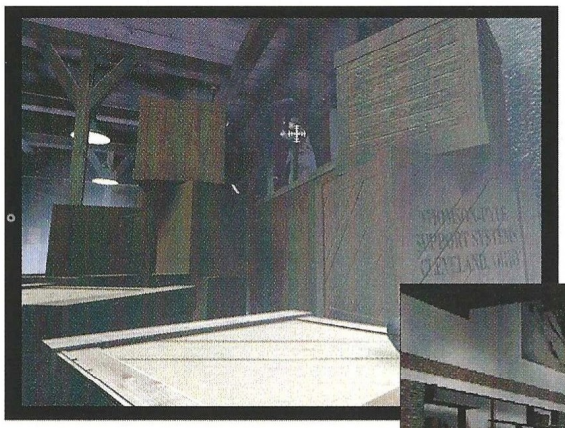
Inspirada en la historia real de Elizabeth Short, una joven aspirante a actriz asesinada hace 50 años, está producción de Take 2 sigue fielmente los pasos de Ripper

Take 2 se consolida sin duda como la mejor productora de películas interactivas.

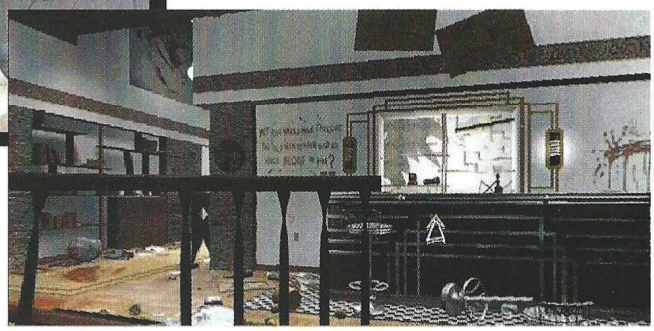
Película, pero interactiva

Lo que hace algo más de dos años pareciera una auténtica aberración, es hoy un género en auge a pesar de las terribles dificultades que conlleva y lo costoso de su producción. Las películas interactivas nacieron con títulos de dudosa calidad y fueron creciendo en todos los aspectos hasta alcanzar su madurez con la serie Phantasmagoria y otros títulos mencionados anteriormente, siendo hoy una fuerte apuesta con producciones como ésta y Expediente X. Sus características principales han permanecido inmutables casi desde el principio, y se pueden encontrar fácilmente en Black Dahlia.

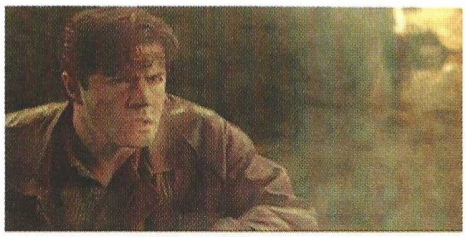
Desaparecen los gráficos 2D clásicos de la aventura para dar paso a escenarios reales rodados o

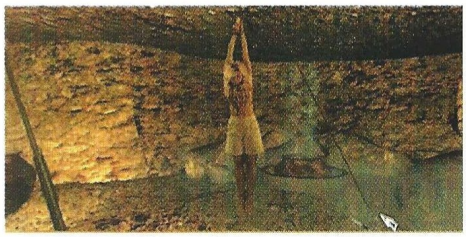


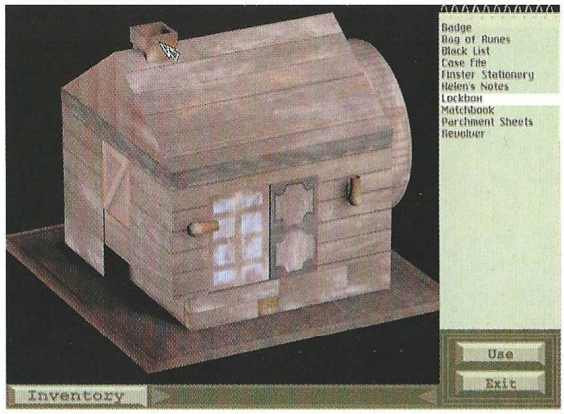
bien imágenes renderizadas en 3D con calidad fotorrealista sobre las que se superpone la evolución de los actores, logrando un nivel de interacción entre éstos y un entorno inexistente que implica un gran esfuerzo durante el rodaje. Los objetos y puzzles suelen combinar igualmente la imagen fotorrealista con gráficos 2D, y la transición de un lugar a otro está acompañada por un "travelling" de la cámara. Se alterna la perspectiva subjetiva casi constante con la tercera persona, de forma que el protagonista tenga ros-

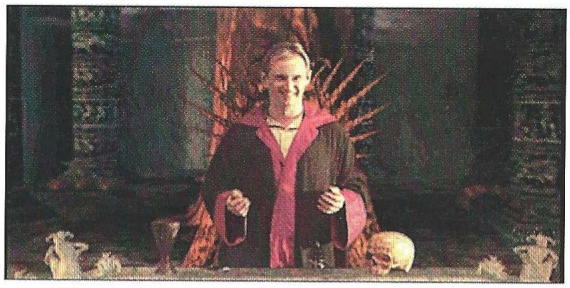


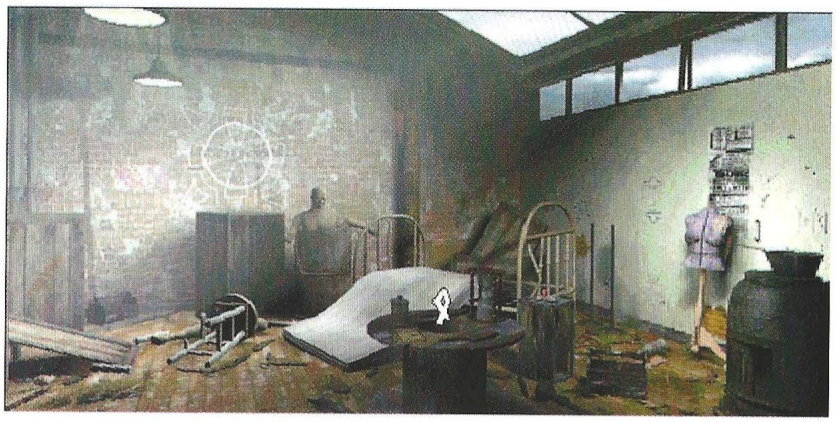
tro y se puedan ver sus acciones en la pantalla. No existen los textos y las voces están por supuesto sincronizadas con los actores –lo que dificulta el doblaje y lo equi-

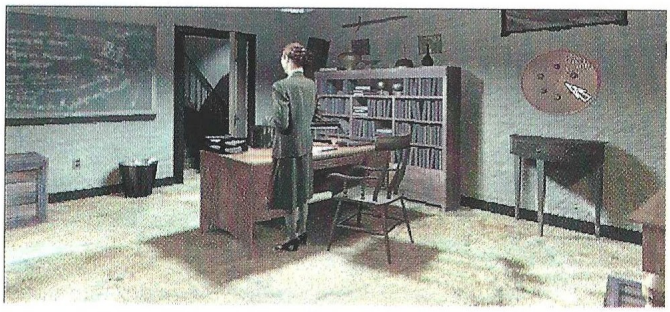


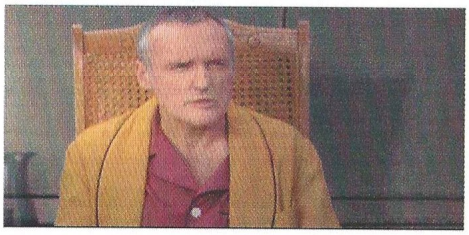












para al de una película, aunque en el caso de Black Dahlia se han implementado textos en castellano y las voces se mantienen en inglés–.

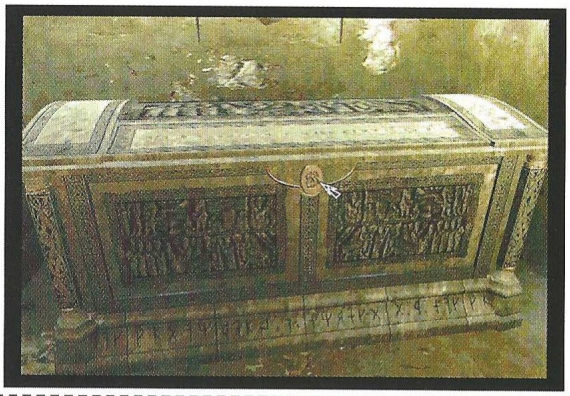
La forma de movimiento en este tipo de juegos es bastante variable. En el caso que nos ocupa, cada localización permite una libertad similar a la que ofrece el sistema Omni3D de Cryo en títulos como Versalles, a excepción de los primeros planos de objetos o zonas que sólo están para destacar un elemento del escenario y no ofrecen más posibilidad que el retroceso. El avance de un lugar a otro implica siempre un desplazamiento de la cámara a través de puntos prefijados, y hay numerosas secuencias no interactivas que afortunadamente para Black Dahlia, no resultan excesivas ni rompen la continuidad de la acción debido a la forma y el momento en que se introducen, si bien algunas de ellas resultan algo repetitivas cuando hay que visitar varias veces el mismo lugar.

El truco es...

En la sección de trucos de este mismo número encontrarás todos los códigos para resolver los puzzles en Black Dahlia. Al principio del juego, para encontrar las runas que menciona la carta del Dr. Strauss en tu despacho, enciende la luz y mira la lámpara: están dentro de ella, y no las verás con la luz apagada.

Para genios

En cuanto a los puzzles y enigmas son tan difíciles o más que los que tuviera Ripper en su día. Desde el clásico de las piezas que se deslizan con un hueco vacío a los más complejos y sofisticados dispositivos, pasando por la recomposición de telegramas rotos o el descifrar el orden de una serie de runas, casi todos ellos poseen un alto grado de dificultad. El jugador tendrá que ser muy observador con todo lo que encuentra, y tomar notas constantemente de cualquier dato que encuentre, por nimio que parezca.



Examinarlo todo será imprescindible, y en ocasiones ni eso es suficiente. Hay que tener una gran intuición, elevadas dotes de deducción y una impresionante imaginación para dilucidar en numerosas situaciones qué hacer a continuación y qué datos serán útiles. Black Dahlia es de esos juegos que resulta casi imposible

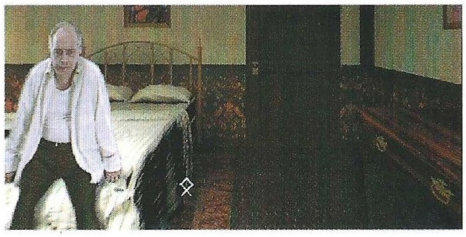
Guión y diseño se conjugan de una forma soberbia para ofrecer al jugador casi cien horas de intriga y constantes giros en la historia

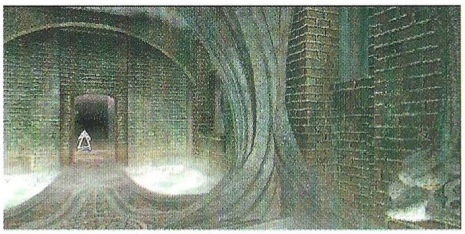
terminar sin una solución delante, y por añadidura, algunos de los puzzles son tan desesperantes aun teniendo los datos necesarios para resolverlos, que el juego tiene implementados unos trucos para saltarlos automáticamente.

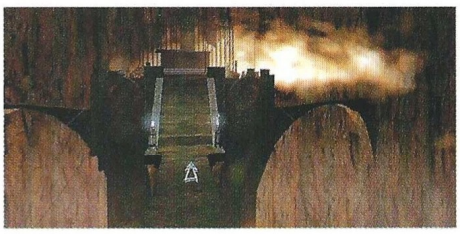
A pesar de la dificultad, Black Dahlia es tan espectacular y apasionante como lo fueran en su día Gabriel Knight 2 y Ripper, ambos perfectos antecedentes de este título. La calidad del vídeo es exactamente la misma que en Ripper, es decir, entrelazado para las secuencias no interactivas, lo que sitúa este aspecto un peldaño por debajo del otro exponente del género que precisamente aparece en estas mismas páginas: Expediente X.

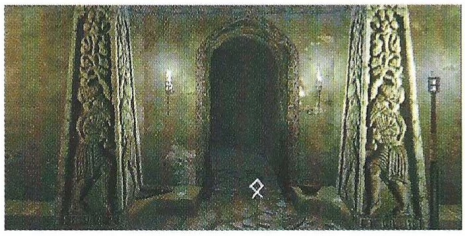
Guión y diseño se conjugan de una forma soberbia para ofrecer al jugador casi cien horas de intriga y constantes giros en la historia, que se prolonga durante casi una década de acontecimientos –los hechos comienzan antes de la Segunda Guerra Mundial y terminan unos años después–. Los cambios de CD, algo bastante molesto en otros juegos, no son demasiado acusados en éste, y numerosos detalles del interfaz son pequeñas joyas en sí mismos. Por ejemplo, el menú para cargar y salvar partidas en álbum de fotos en blanco y negro, y el inventario permite rotar los objetos y manipularlos.

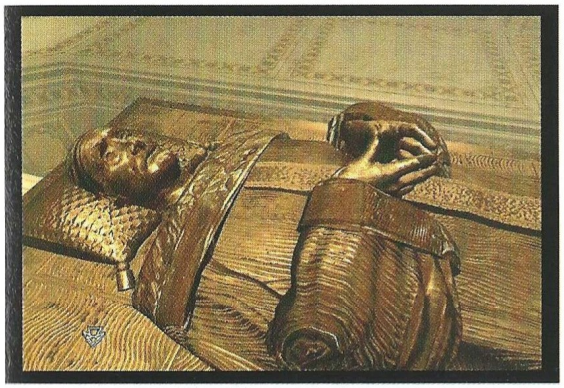
La historia que presenta Black Dahlia a lo largo de sus ocho CD's merecería de por sí una película, aunque eso sí, con actores más conocidos para tener éxito, porque la presencia de Dennis Hopper y Terri Garr es meramente anecdótica. Sin embargo quizá los actores desconocidos resulten más creíbles en su interpretación precisamente por no estar ligados a ningún tipo de cliché perteneciente a papeles anteriores.

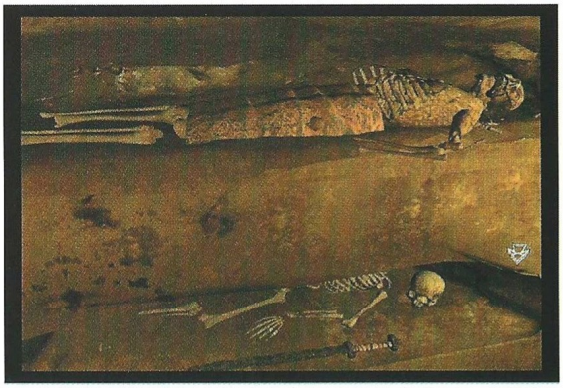












Calificación

Black Dahlia

Pros: La localización es casi perfecta e incluye trabajo gráfico. El guión es fascinante y poderosamente atractivo. Las secuencias no interactivas tienen la medida justa para no ser una molesta interrupción.

Contras: La dificultad es excesiva, y confirma la teoría de que algunos juegos se hacen para ser geniales, pero sólo jugables con una solución delante. Las voces se han mantenido en inglés.

Un soberbio homenaje

Dune 2000

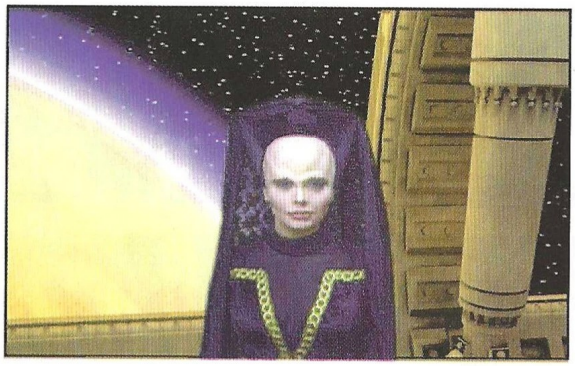
Como ya te contamos hace unos meses, este título es un homenaje al auténtico padre de la estrategia en tiempo real, un título que marcó un hito en la historia de los juegos de ordenador: Dune 2.

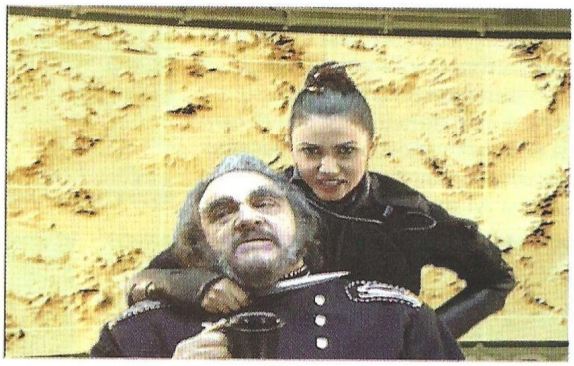
Casi para terminar el milenio, y marcando también un antes y un después, Westwood ha querido reeditar Dune 2, pero no de cualquier forma, ya que se ha adaptado a las nuevas tecnologías y posibilidades que entonces eran poco más que un sueño: gráficos en alta resolución, soporte multijugador y el archiconocido interfaz de Command & Conquer. Todo ello aderezado con secuencias de vídeo y una gran fidelidad a la obra de Frank Herbert –autor de la saga Dune–, aunque sin profundizar demasiado en temas innecesarios por otra parte para un juego de estas características.

La batalla por el poder

Bajo esta coyuntura se produce el enfrentamiento, que tendrá lugar sobre la superficie de Dune, un planeta desierto y sin una gota de agua en el que los únicos lugares seguros son las rocas. La arena es un lugar muy peligroso, y eso es lo que pretenden las tres facciones que se enfrentan en el juego, cada una por distintos motivos y también con diferentes fines. Los nobles Atreides sólo quieren la paz, mientras que los Harkonen se aburren si no hay guerra, y los Ordos maquinan sólo el Hacedor sabe qué planes con la tecnología prohibida de Ix.

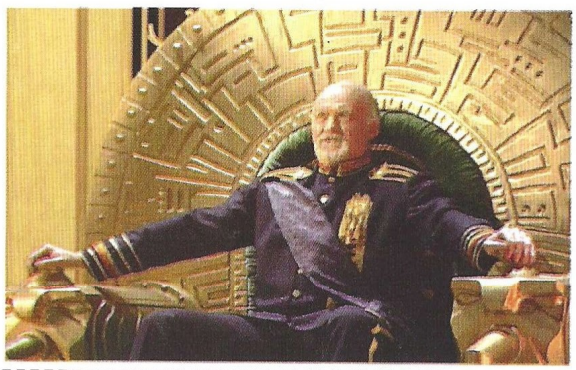
A pesar de que Dune 2000 utiliza el interfaz de Command & Conquer, las unidades, estructuras y demás elementos de juego poco tienen que ver con la saga más conocida de Westwood, aunque existan ciertas similitudes que en cualquier caso, tomó Command & Conquer de Dune 2. La fuente de energía son las trampas de viento, y el único recurso es la preciada especia, que se recoge con cosechadoras. A esto hay que ir sumando paulatinamente el resto de las estructuras que podrían considerarse como habituales, tales como los barracones, la fábrica de vehículos ligeros, la de vehículos pesados, instalaciones de reparación, etc. Sin embargo hay varias excepciones únicas y exclusivas de Dune 2 y Dune 2000.

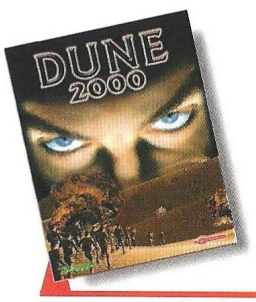




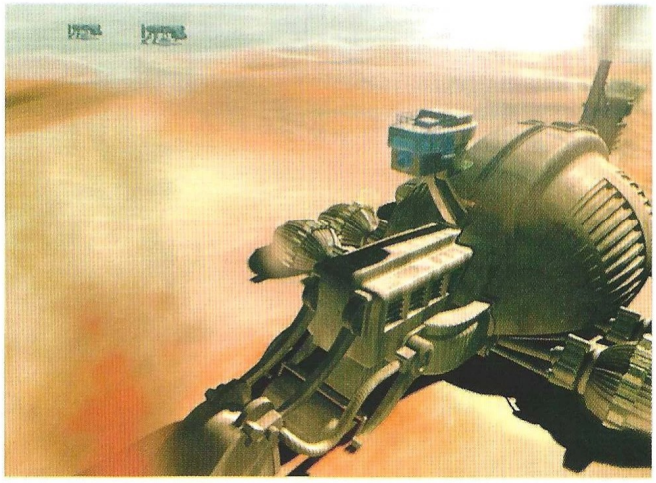
El conflicto base de Dune radica en el control de un planeta llamado Arrakis o Dune, único lugar del universo donde existe la especia melange. Lejos de ser un condimento culinario, esta sustancia tiene propiedades casi mágicas, y sus efectos dependen de la forma en que se prepare y de quién la ingiera. Los Navegantes de la Cofradía la utilizan para plegar el espacio y viajar sin moverse, las Bene Gesserit para expandir su consciencia, el prometido Mesías de Dune para convertirse en dios...

Por tanto, quien controle la especia controlará el universo, porque los gusanos se sienten atraídos por cualquier tipo de vibración rítmica y se tragan lo que encuentren. Estas magníficas bestias que al final de la película montaran Paul Atreides y los guerreros Fremen, son en el juego una amenaza constante, si bien necesarios para la existencia de la especia.





Precio: 7.900
Requerimientos: Pentium 90, 16 MB de RAM, disco duro, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, SVGA, ratón, Windows 95
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Westwood
Distribuidor: Virgin



El conflicto base de Dune radica en el control de un planeta llamado Arrakis, único lugar del mundo donde existe la especia melange

Diferencias palpables

La primera es que para construir sobre la roca, es necesario instalar sobre ésta una base uniforme cementada, y si no es así, la estructura erigida no funcionará a pleno rendimiento y tendrá daños irreparables. Además, existen estructuras que permiten aportar interesantes elementos de juego, como el puerto espacial –donde se pueden comprar a la Compañía Choam todos los vehículos disponibles siempre que haya efectivo suficiente–, y el Palacio, que en caso de los Atreides proporciona acceso a los guerreros Fremen.

En cuanto a las unidades en sí, también hay diferencias marcadas por el propio universo de Dune. Entre ellas se encuentran los vehículos voladores para la recogida de cosechadoras y vehículos dañados, los tanques sónicos, los Fremen y muchas otras que merece la pena descubrir jugando, ya que parte de la diversión radica en superarse poco a poco para tener acceso a las nuevas tecnologías y unidades. Mencionar simplemente la aparición del ingeniero, ya común en los Command & Conquer, y del "martilleador", una unidad disponible únicamente en multijugador que permite atraer a los gusanos.

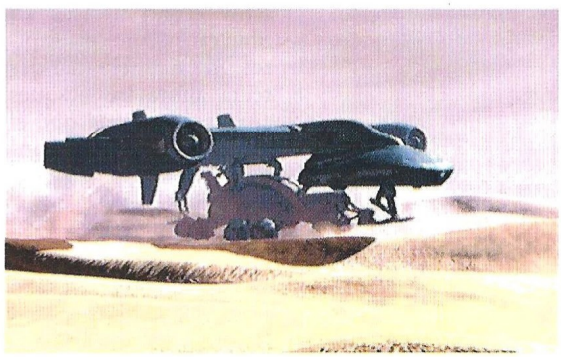
Aunque ya fuera así en Dune 2, uno de los grandes inconvenientes de Dune 2000 –al igual que de toda la saga Command & Conquer– es que sólo se puede construir una estructura al tiempo, y la producción de unidades está limitada a una por estructura; la única forma de conseguir varias al tiempo es comprándolas a través de la CHOAM.

Notables mejoras

Existen tres facciones adicionales que influirán en el curso del juego gracias a posibles alianzas u oposiciones: los mercenarios, los contrabandistas y los Fremen. Su participación es notablemente más activa que en Dune 2, ya que aunque se ha mantenido la estructura del juego original, todas las misiones y objetivos se han actualizado y refinado con un guión modificado que le confiere una mayor consistencia al juego. Además, las secuencias cinemáticas de la película y las nuevas escenas rodadas en Westwood con actores reales apoyan bastante la trama argumental.

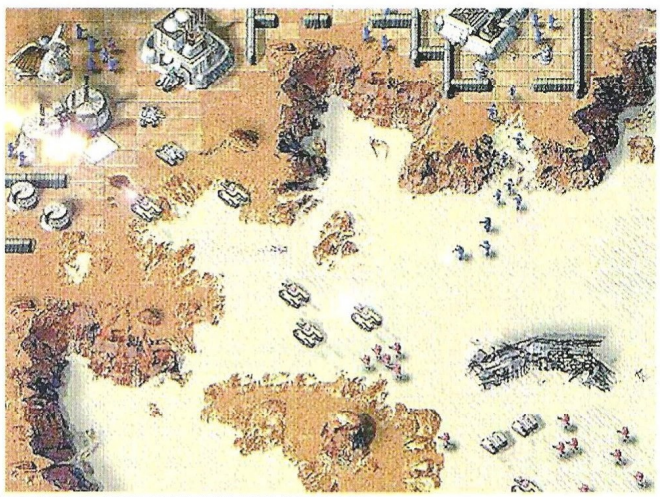
Los gráficos poseen dos calidades distintas para optimizar el rendimiento del juego según la máquina donde se ejecute, pero tanto en 8 como en 16 bit hay efectos como transparencias, iluminación dinámica, sistema de partículas para las explosiones y otros que mejoran el aspecto visual. La banda sonora acompaña en todo momento con variaciones de la original de la película, y los efectos de sonido adquieren una nueva dimensión empleando alternativamente uno u otro altavoz para destacar la posición de una determinada situación.

El interfaz posee algunas innovaciones con respecto al de Command & Conquer, como marcadores para el mapa que permiten acceder instantáneamente a un punto determinado, o la posibilidad de poder asignar

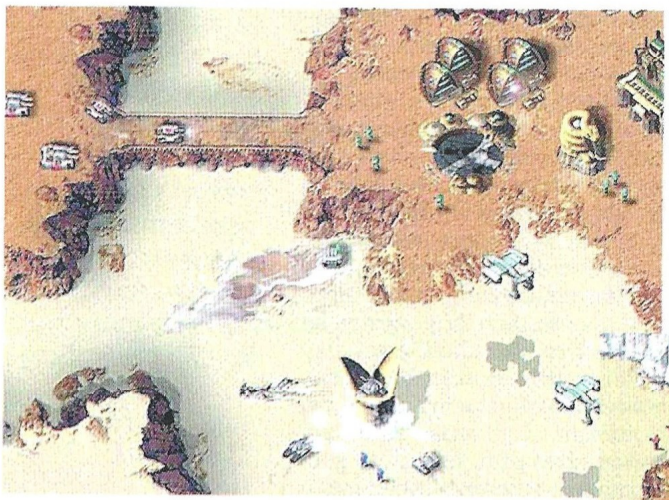


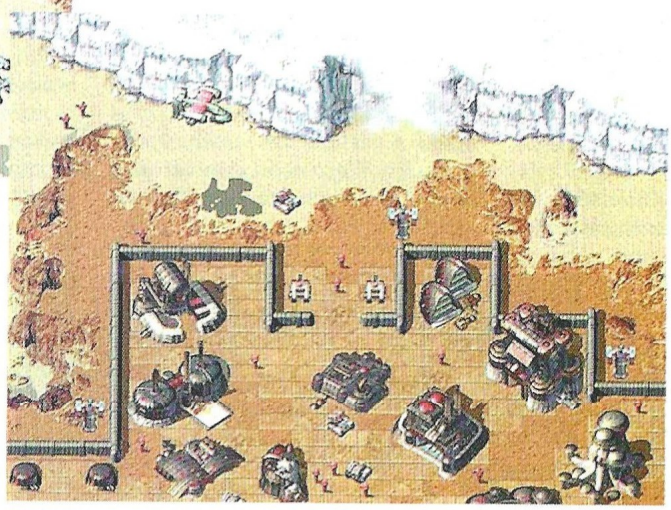
El truco es...

Construye como mínimo los barracones y la fábrica de vehículos ligeros cuanto antes y actualízalas para lograr una defensa medianamente decente. Siempre que puedas, compra en la CHOAM, pero vigila los precios con frecuencia para aprovechar las gangas.



Las secuencias cinemáticas de la película y las nuevas escenas rodadas con actores reales apoyan bastante la trama argumental





teclas de acceso directo a grupos de unidades, tal y como sucedía en Starcraft y Age of Empires. Además, el radar detecta ahora los ataques aéreos, de forma que el jugador tenga más control sobre este aspecto tan descuidado en títulos anteriores.

con dicho título encontraremos fantástica, ya que con la aparición de Warcraft 2 y Command & Conquer tiempo después de Dune 2, se nos quedó una espinita clavada: la opción multijugador. No sólo hay unidades especiales para ella, sino que permite disponer de todos los recursos tecnológicos existentes para emplearse a fondo, incluyendo el servidor

Dune 2000 se adapta fácilmente a aquello de "más de lo mismo", a pesar de sus guiños de innovación. Sin embargo, por tratarse de un homenaje, una reedición del padre de la estrategia en tiempo real, y el hecho de que nadie pretenda venderlo como algo nuevo y original, no importa que pueda considerarse objetivamente como un Command & Conquer ambientado en Dune. Este juego es mucho mejor que el original en todos los aspectos, y sólo la opción multijugador ya lo vale todo. Además está traducido y doblado al castellano.

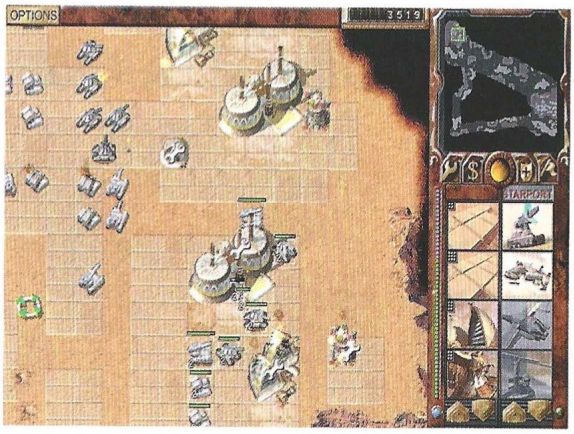
Por añadidura, todo apunta a que Westwood cierra un ciclo con este título para abrir una nueva etapa con Command & Conquer: Tiberian Sun, que parece ser una de las grandes promesas para el próximo invierno.

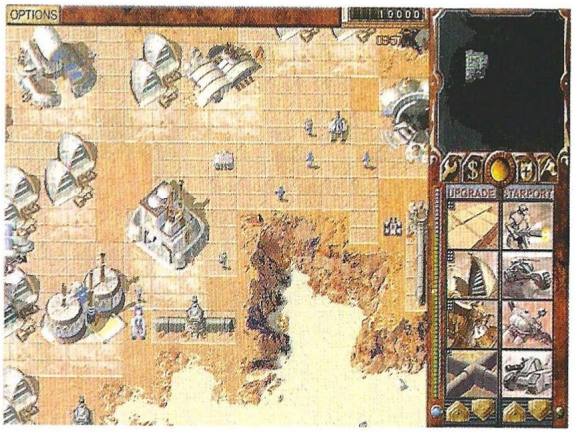
Calificación

Dune 2000

Pros: No es muy común encontrar "remakes" de juegos, y menos aún que sean espectacularmente diferentes y mejores que los originales. Dune 2000 es esto y más, y mostrará a las últimas generaciones de jugadores de dónde partió una de los géneros más jugados en estos tiempos: la estrategia en tiempo real.

Contras: El juego tiene los mismos inconvenientes a nivel de interfaz de los que ya adoleciera la saga Command & Conquer, con sólo una estructura y unidad en producción al mismo tiempo.





Objeto del deseo

Pero además de todas estas mejoras e innovaciones con respecto a Dune 2, hay una posibilidad que todos los que en su día jugamos gratuito de Westwood en Internet, que a buen seguro se colapsará con miles de accesos de fanáticos de Dune (ya existen de hecho clanes en la web).

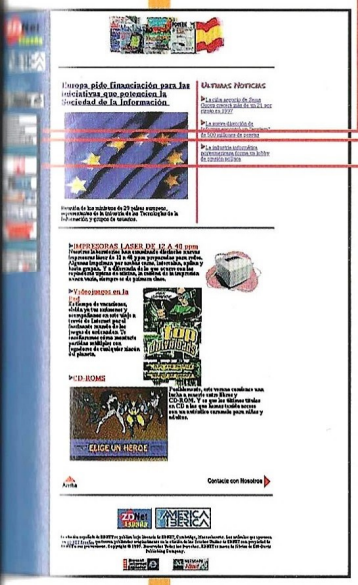
No navegue sin rumbo la informática ya tiene su WEB

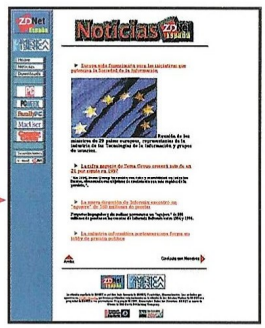
WWW.zdnet-es.com

ZDNet España

Por fin en España ZDNet

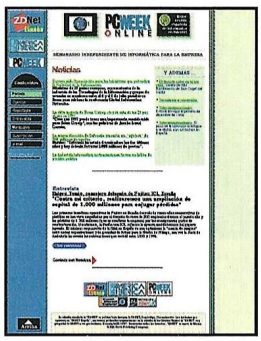
Internet ya dispone de la versión española de ZDNet, la WEB sobre informática más visitada en todo el mundo.





Noticias ZDNet

Información de última hora. Las noticias más destacadas del sector. Conecte cada día con los últimos datos de la actualidad informática.



PCWEEK on line

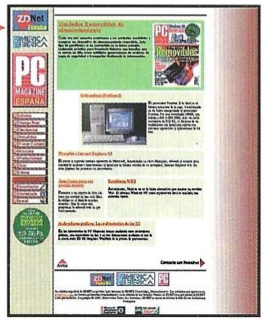
El más prestigioso semanario del sector informático, con las noticias de última hora más destacadas.
Opinión, reportajes, entrevistas, personajes del sector, la situación de las Tecnologías de la Información en otros sectores de la Economía...

Librerías de software

Una completa selección de los mejores programas shareware y freeware elegidos, probados, clasificados y actualizados permanentemente por profesionales. Esta selección interactiva permite al usuario volcar el software que desee en su ordenador de forma gratuita o por muy poco dinero después de probarlo.

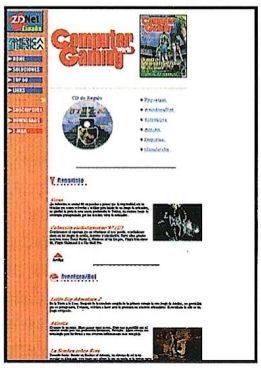
FamilyPC

La informática accesible para todos, descubra lo más nuevo, todo lo que puede hacer con su PC. Conozca ya la informática pensada para la gente de hoy.
Shareware y Freeware.
Acceda a los programas de consumo más prácticos y divertidos.



PC MAGAZINE

Cada mes la información más completa e interesante sobre los contenidos de PC MAGAZINE, la revista de informática nº 1 en el mundo.
Shareware y Freeware. Acceso a las mejores utilidades y herramientas, para sacar el máximo partido a su PC.



Computer Gaming World

El mundo de los juegos de ordenador: aventuras, estrategias, acción, deportes, simulación...
Con las mejores ofertas del momento.
Shareware y Freeware. Una gran selección de juegos para disfrutarlos en su ordenador.

IMAGEN LIMITE

Toda la información contenida en ZDNET ESPAÑA se ofrece por cortesía de:

EDITORIAL AMERICA IBERICA

Primer Grupo Editorial del Sector Informático

FamilyPC · PC MAGAZINE EDICION ESPAÑOLA · PCWEEK · Computer Gaming World

Conecte:
WWW.zdnet-es.com

ZDNet España
En constante evolución, siempre creciendo

Un fracaso inesperado

Dominion: Storm Over Gift 3

Grandes expectativas se crearon alrededor de este título cuando se supo que sería el primero de la compañía de John Romero, aunque también había una duda razonable: ¿un juego de estrategia en tiempo real del creador de Quake?

Poner en marcha una nueva compañía nunca es fácil, pero si se avala con un nombre como el de John Romero las expectativas crecen hasta límites inconmensurables. Conscientes de lo que podía siginificar tener a un individuo tan popular y de tan alta valía entre sus filas, los señores de EIDOS firmaron de inmediato con ION Storm, pero el primer juego previsto, Daikatana, iba a tardar demasiado. ¿Qué hacer mientras tanto? Dominion iba a ser el primer juego de estrategia en tiempo real de 7th Level, pero ION Storm lo compró y se puso a trabajar en él. Nunca sabremos qué parte de juego se debe a unos o a otros, pero el resultado ya está listo.

Si Starcraft tenía tres razas y tres campañas, Dominion tiene cuatro, dos por cada CD del juego. Humanos, Darken, Scorp y Mercs son las facciones en liza, aunque eso sí, no ofrecen tanta variedad y riqueza como los Terran, Protoss y Zerg en Starcraft. A pesar de presentar gráficos diferentes para cada una de las razas, existe una igualdad pasmosa uno a uno entre estructuras y unidades para todas ellas, a excepción de una única unidad especial que varía. Las mínimas diferencias de tiempos de producción y costes entre ellas hacen que el único motivo para jugar con una determinada facción sea que los gráficos son más bonitos que los de las demás. En este aspecto por tanto, Dominion se equipara a Command & Conquer.

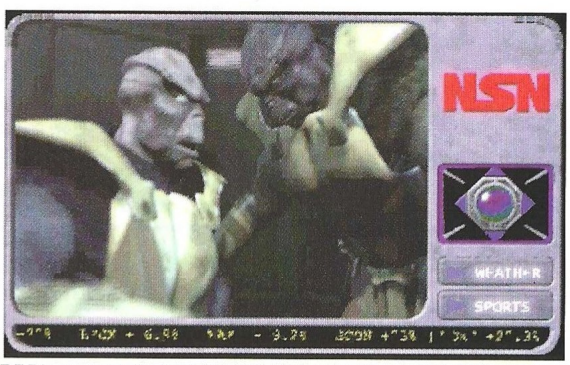
Demasiada igualdad

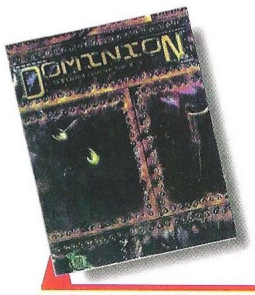
Los recursos a utilizar son dos: hombres y una extraña sustancia verde sin nombre que se obtiene mediante refinerías erigidas sobre pozos. La segunda es la que produce el "dinero" necesario para crear cualquier unidad y estructura, y los hombres se generan constantemente en colonias construidas a tal fin. Aquí se encuentra uno de los pequeños absurdos del juego que bien podría ser considerado como una especie de licencia artística: ¿cómo es que se producen tantos hombres en un planeta lejano y desierto de forma constante? ¿por qué hacen falta 25 hombres para llevar un tanque?

Las estructuras son prácticamente las que se pueden esperar en un juego de estrategia en tiempo real de ambientación futurista, destacando únicamente los prolongadores de energía que permiten llevar potencia a grandes distancias, como si se transmitiese mediante ondas de radio el flujo energético. Es como si en Command & Conquer se pudiera construir más lejos de la base gracias a un cordón umbilical. En cualquier caso, torretas, escudos, puentes, talleres de reparación, plataformas de teletransporte y toda la parafernalia que se puede construir en Dominion es bastante similar a la que ofrecieran juegos como Dark Reign, que quizá sea su antecedente más claro por varios motivos.

Varios pasos atrás

El primero ya ha quedado expuesto: las estructuras. El segundo es la existencia de órdenes complejas de inteligencia artifi-





Precio: 7.995 (orientativo)
Requerimientos: Pentium 166, 32MB de RAM, 190 MB de disco duro, SVGA PCI o VLB, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95
Nº de jugadores: De 1 a 8
Editor: ION Storm/EIDOS
Distribuidor: Proein

Los recursos a utilizar son dos: hombres y una extraña sustancia verde sin nombre que se obtiene mediante refinerías

cial, con opciones de vigilancia, patrulla, puntos de ruta, protección, ataque, exploración... Un aspecto bastante completo del programa, que además funciona bien para variar, aunque también es cierto que cuando se produce un combate de masas se presentan los problemas comunes a este tipo de juegos.

Sin embargo hay notables ausencias en el diseño a varios niveles: no existe una vista real ni un aprovechamiento 3D del terreno, la neblina de guerra una vez disipada no existe y aunque el interfaz permite establecer colas de producción, sólo se puede hacer para un tipo concreto de unidad (una de infantería y un vehículo). Con las estructuras ocurre algo parecido, ya que sólo se puede erigir una de cada tipo al mismo tiempo.

Es de suponer que si una torreta o tanque se encuentran en una plataforma elevada deberían tener una cierta ventaja sobre cualquier enemigo que se aproximase, pero no es así. El inexistente radar controla toda la superficie explorada del mapa, con lo que siempre se ven las unidades y estructuras enemigas que se encuentran en ella. El ordenador enviará a sus unidades, de una en una normalmente, hacia el corazón de la base del jugador, sin importarle las defensas que pueda encontrar por el camino. Por todo esto, Dominion es un espectacular retroceso con respecto a juegos más o menos recientes que ofrecen un mayor realismo.

El truco es...

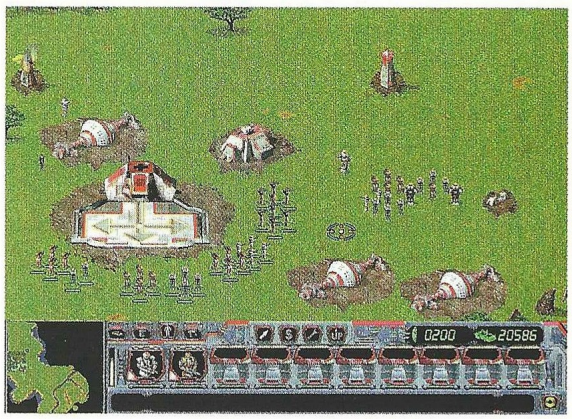
En algunas misiones es fatal perder al comandante, así que trata de no moverlo nunca de la base. Al igual que en otros juegos de estrategia, la clave está en contar con muchos recursos, así que muévete pronto para explotar más pozos. En la sección de trucos de este mismo número, encontrarás varios códigos secretos para Dominion.

Pocas posibilidades

Y en cuanto a las campañas, más largas de lo habitual, contienen ligeras variaciones sobre el objetivo normal de aniquilar al con-

Humanos, Darken, Scorp y Mercs son las facciones en liza, aunque eso si, no ofrecen tanta variedad y riqueza como las de Starcraft

do un buen juego de estrategia en tiempo real con su pequeña aportación innovadora al género, pero todo se queda en agua de borrajas. Dominion es más de lo mismo, no tiene demasiadas cosas buenas ni tampoco malas, pasando a ser uno más del montón. El argumento no es creíble por culpa de su ejecución durante el juego, y las animaciones se repiten

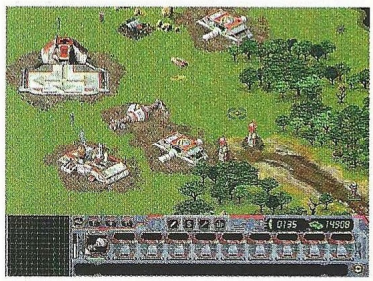


trario, pero en ningún momento consiguen transmitir –a diferencia de Starcraft– la sensación de estar participando en un conflicto a cuatro bandas. Se ha desperdiciado de mala manera la posibilidad de hacer algo medianamente atractivo y original. La dificultad de Dominion durante las campañas es excesiva, y el jugador dimitirá mucho antes de lo que cabría esperar.

A pesar de todo esto, hay un par de cosas que aumentan considerablemente la diversión una vez se tienen disponibles durante la campaña, y por supuesto también en el modo multijugador. La primera son los ingenieros, que pueden infectar estructuras enemigas y tomar el control de las mismas. La segunda, unos vehículos convertibles en plataformas de teletransporte, lo que permite llevar a todo un ejército de una punta a otra del mapa sin necesidad de que recorra todo el camino.

El modo multijugador en Dominion es algo inferior a lo habitual, ya que no hay facciones controladas por el ordenador y tampoco incluye el juego un editor de escenarios para ampliar las posibilidades. Las modalidades de juego son escasas, y a pesar de que se puede jugar a través de Internet, hay títulos mucho más apetecibles para esto.

De algún modo se intuye la semilla de lo que podría haber si-



hasta el aburrimiento. Starcraft y Dark Reign son opciones mucho más plausibles que este título, y para quien ya tenga ambos y esté deseoso de más, ambos contarán con expansiones muy pronto, y además ofrecen nuevos escenarios en sus correspondientes páginas web con bastante frecuencia.

Calificación

Dominion: Storm Over Gift 3

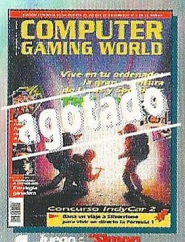
Pros: Los gráficos son bastante superiores a los que han ofrecido muchos otros juegos últimamente, y lo mismo sucede con la animación. Las posibilidades de teletransporte incrementan algo las tácticas a adoptar.

Contras: No sólo se trata de más de lo mismo –otra vez–, es que además tampoco está bien hecho. La dificultad y la igualación uno a uno de unidades y estructuras entre las cuatro facciones, lo hacen bastante pesado.

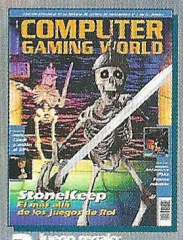
Computer Gaming World

Solicitud de números atrasados

Ahora puedes adquirir los números de CGW – junto con los CD-ROM´s y sus juegos de regalo – que no conseguiste en su momento

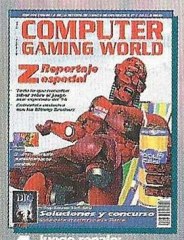


1 Juego : "Simon the sorcerer"

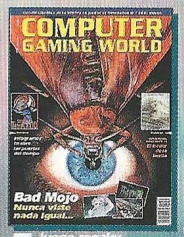


2 Juego regalo: "Fascination"

3 Juego regalo: "Lost in Time 1y2"

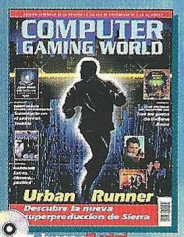


4 Juego regalo: "Xenon 2"



5 Juego regalo: "RingWorld"

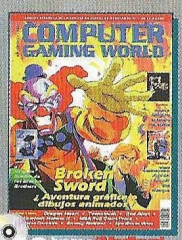
6 Juego regalo: "Blue Force"



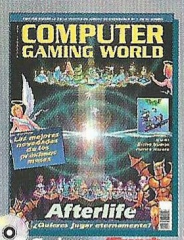
7 Juego : "Luigi in Groussland"

8 Juego : "Prehistoric Adventure"

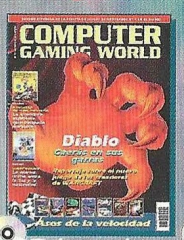
9 Juego regalo: "Egyptian Quest"



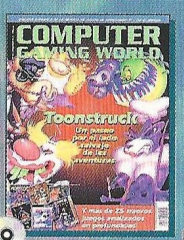
10 Juego : "Medieval Knight"



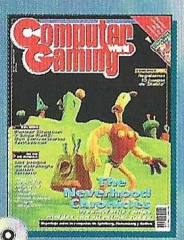
11 Juego : "French Revolution"



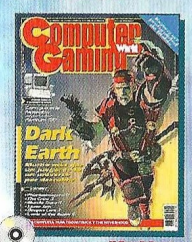
12 Juego regalo: "Far West"



13 Juego regalo: "Final Duel"

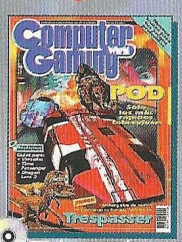


14 Juego: "La Luz del Druida"

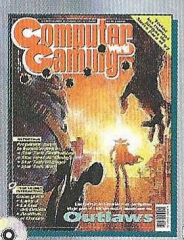


15 Juego: "Arañas al Oscuro"

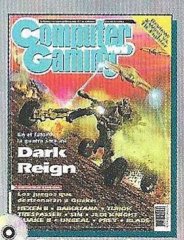
16 Juego regalo: "TwinFire"



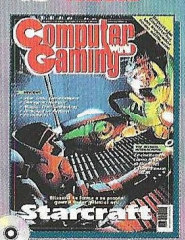
17 Juego regalo: "Bricks De Luxe"



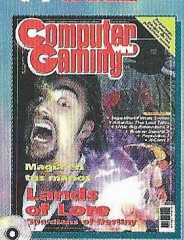
18 Juego: "Rally Championship"



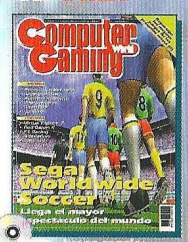
19 Juego regalo: "Oscar"



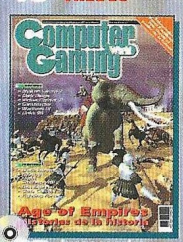
20 Juego regalo: "Inca"



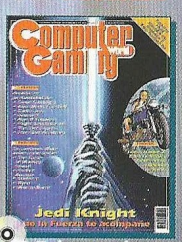
21 Juego regalo: "King Quest VI"



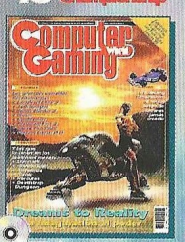
22 Juego regalo: "Inca II"



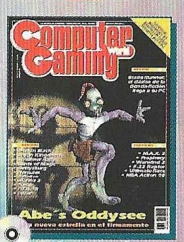
23 Juego regalo: "Goblins"



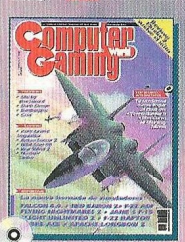
24 Juego regalo: "Freddy Pharkas"



25 Juego: "Goblins 2"

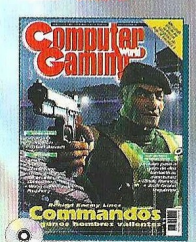


26 Juego regalo: "Osarium"

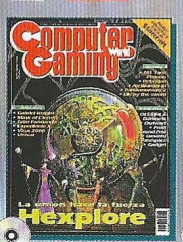


27 Juego regalo: "Lode Runner"

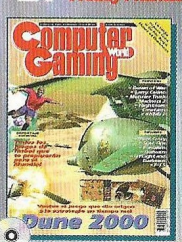
28 Juego regalo: "Oxide"



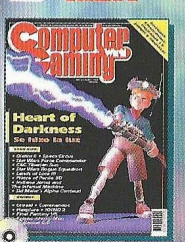
29 Juego regalo: "La fuga"



30 Juego regalo: "Goblins 3"



31 Juego regalo: "Pressure Pack"



32 Juego regalo: "Twin Lasers"

33 Juego regalo: "Witch Frog"

Deseo que me envien al precio de 650 ptas./unidad, gastos de envio incluidos, los siguientes números: (indica con una X los números que deseas)

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33		

Rellena este cupón y envíalo por correo a EDITORIAL AMERICA IBERICA, S.A. Apdo. de Correos 1050 FD - 28080 Madrid. También puedes enviarlo por fax al número (91) 327 24 02

Nombre ..... **Edad**
Empresa ..... **CIF/DNI**
Dirección .....
Población ..... **Provincia**
C.Postal **Telef.** **Profesión**

FORMA DE PAGO:

- ☐ **Cheque bancario a nombre de EDITORIAL AMERICA IBERICA, S.A.**
- ☐ **Giro Postal nº** **de fecha**
- ☐ **Contrareembolso**

El Negociador

Industry Giant

En la época actual en la que la estrategia está dominada por los combates en tiempo real, no está de más recordar que los comienzos del género estuvieron protagonizados por juegos de simulación económica y comercial. Es de agradecer que Interactive Magic sea de las pocas compañías que hoy en día se acuerdan de que la estrategia también es negocio.

¿Quién no ha soñado alguna vez con convertirse en un magnate de los negocios? Mediante juegos como AIV Network$, Capitalism o el mítico Transport Tycoon, nuestros sueños se hicieron realidad. Ahora podemos seguir soñando gracias a Industry Giant, con el que construiremos desde cero nuestro imperio económico y comercial. Porque tendremos control sobre toda una cadena productiva: gestión de las materias primas, transporte de las mismas, transformación en productos, comercialización de estos y, finalmente, recogida de beneficios.

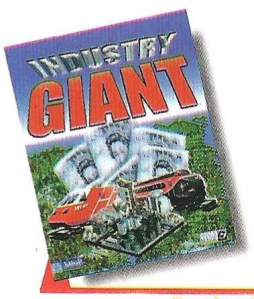
No se trata tan sólo de crear una red de transporte, como en Transport Tycoon, con el que en un principio se podría comparar, sino de levantar toda una cadena industrial. Por poder, podremos hasta construir fábricas y tiendas en las ciudades para transformar y vender nuestros productos.

La ambición del magnate

La peculiaridad más importante de Industry Giant es la forma en que se centra en el concepto de los negocios, muy en la línea de Capitalism. Es, quizás, la mejor simulación estratégica de negocios que se haya visto hasta la fecha. Además de ponernos al control de toda una cadena productiva, el juego reclama nuestra atención hacia puntos concretos de la misma: la gestión acertada de los recursos, el control de las existencias, la necesidad de llegar a todos los puntos de venta, o la colocación estratégica de las tiendas para que lleguen al mayor número posible de compradores.

El tener que estar pendientes de factores tan delicados hace que la dificultad del juego sea elevada, y que el más mínimo error la gestión de nuestro negocio pueda llevarnos a la quiebra. En este aspecto el juego es realista y por tanto una buena simulación. Pero en ningún caso es una simulación complicada, ya que todos los procesos financieros y de intercambio monetario están muy simplificados. Además, todos los escenarios tienen una clave puntual que conduce claramente al éxito, aunque tendremos que encontrarla solos, pues según el planteamiento de Industry Giant, no hay forma de interactuar o colaborar con nuestros competidores. Cada uno va por su lado, y que gane el mejor.

El juego nos propone hacer negocios con coches, equipos electrónicos, joyería, papel, artículos deportivos, juguetes y muebles. Podemos dedicarnos a uno de ellos o a varios, ya que cada uno tiene una cadena productiva distinta, con sus fábricas, tiendas y productos especializados. Para moverlos de un lado a otro del mundo dispondremos de trenes (9 modelos), camiones (4 modelos), aviones y barcos (3 modelos cada uno), además de la infraestructura lógica: puertos, aeropuertos, estaciones, depósitos, vías, etc. Podremos modificar el terreno a nuestro gusto, subirlo, bajarlo, hacer puentes, túneles, talar bosques, o levantar edificios. El interfaz presenta pocas limitaciones.



Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 90, 16 MB de RAM, 101 MB de disco duro libre, Windows 95 con DirectX, SVGA, tarjeta de sonido, CD-ROM 4X, ratón
Nº de jugadores: 1
Editor: JoWood/ Interactive Magic
Distribuidor: Friendware

El juego es una mezcla perfecta y muy equilibrada de Capitalism y Transport Tycoon, de los que recoge los mejores aspectos

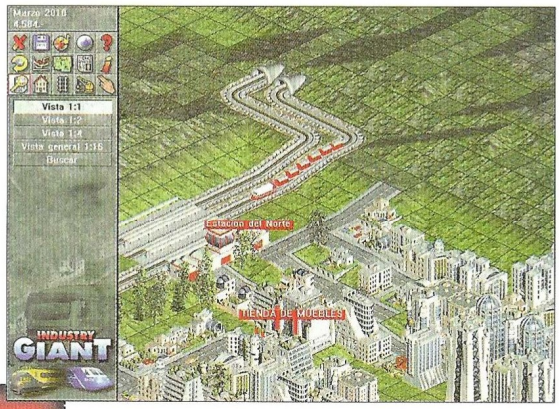
El mundo en nuestros ojos

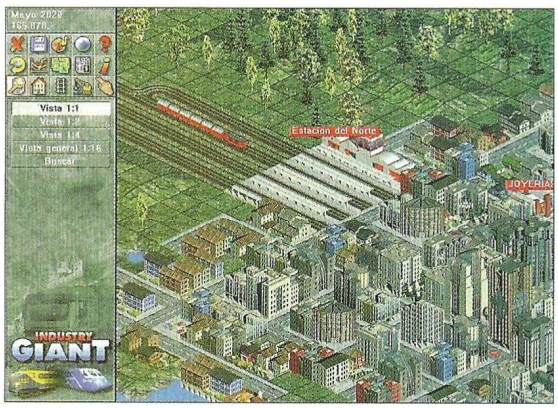
El mapa del mundo en Industry Giant se ve desde una perspectiva isométrica 3D con varios niveles de zoom, realizada a partir de gráficos muy detallados pero pequeños, repletos de animaciones y bullicio, con muchos efectos de sonido. Externamente es como más se parece a Transport Tycoon, de ahí la lógica comparación. En lo que no se parecen es en el interfaz, ya que el de Microprose es claro y simple y este se complica un poco la vida con demasiados iconos que no sirven para mucho. A pesar de ello el manejo es bueno, y las tareas automatizadas (rutas de los transportes) nos descargan de mucho trabajo.

La realización del sistema de juego también contribuye a que sea sencillo de manejar, y por tanto adictivo. Los menús son abundantes, proporcionándonos control sobre los distintos aspectos de la simulación (ganancias, stock, producción, gastos) y ofreciéndonos información puntual. No hay demasiados números, para que no nos agobiemos, pero si mucho detalle, para que la estrategia sea densa y gratificante. La autoayuda del juego viene en forma de pantallas de información sobre los distintos procesos productivos, en perfecto castellano, como los tutoriales, el manual y el resto del juego, lo que ayuda de forma considerable a su aprovechamiento con éxito.

Los acontecimientos en el juego se suceden a buen ritmo, y el paso del tiempo es constante, pero no se puede acelerar, por lo que es fácil aburrirse en los periodos en los que no pasa nada y no hay forma de ir más deprisa.

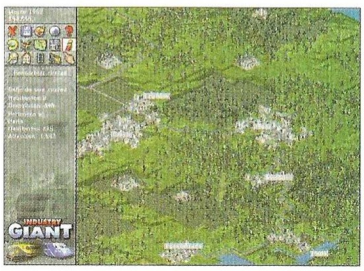
Concluiremos diciendo que hacerse rico no es sencillo, pero al menos en nuestros ordenadores es posible, que siempre será mejor que soñar. Interactive Magic nos lo pone realmente fácil y divertido.





El truco es...

No dejar respirar a la competencia, y estar tan preocupados por ellos como por nosotros mismos. Encontrar sus debilidades y explotarlas hará que aumenten nuestras ganancias y nos acercará más al éxito en el juego. Buscar los mercados más atractivos y entrar en las guerras de precios son buenos métodos a seguir. La colocación de fábricas, tiendas y centros de extracción de recursos es vital, así como una buena red de comunicaciones.



Calificación

Industry Giant

Pros: La variedad de partidas individuales que se pueden jugar: misiones sueltas, modo campaña, y misiones aleatorias, además de un editor de mapas. El tener que estar pendientes absolutamente de todos los detalles de nuestro imperio le hace tremendamente adictivo y entretenido.

Contras: La falta de un modo multijugador le hace perder enteros en cuanto a posibilidades de juego, y además la IA de los contrarios no es muy brillante. Que el juego sea el que te diga cuando puedes empezar a fabricar qué productos no es muy justo. Tampoco se pueden mejorar ni los transportes ni las fábricas.

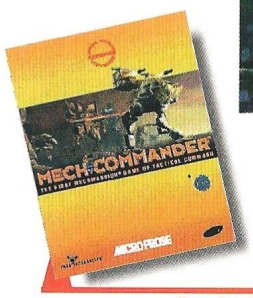
BattleTech sin cuajar

Mech Commander

Microprose y FASA han colaborado una vez más para crear otro título del universo BattleTech, aunque alejándose en esta ocasión de los prototipos anteriores para adentrarse en terrenos más tácticos sin dejar de lado un fuerte componente de acción.

La compañía Zulú de Mechwarriors tiene como misión conquistar el planeta Port Arthur, actualmente en manos del clan Smoke Jaguar, que cuenta con una tecnología superior. Será necesario superar un total de 30 misiones para lograrlo, si bien la curva de dificultad crece rápidamente y no cualquier estratega tendrá la capacidad de dirigir hasta doce Mechwarriors para cumplir los objetivos de las misiones.

Además no bastará con destruir un cuartel general enemigo, si es el caso, sino que habrá que evitar bajas y capturar equipo enemigo, rescatar supervivientes de otros ataques y salir corriendo para sobrevivir y poder luchar en la siguiente misión. La destrucción absoluta de todas las instalaciones enemigas en la zona de combate suele conducir al desastre y el fracaso, por lo que no suele ser una vía recomendable.

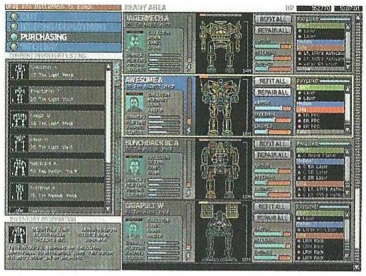


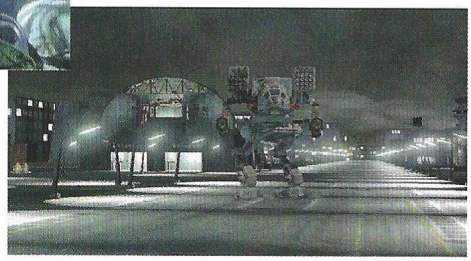
Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 133 MHz, 16 MB de RAM, disco duro, SVGA, CD-ROM 4x, Windows 95, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: De1 a 6
Editor: Microprose
Distribuidor: Proein

Una gestión sencilla

Mechcommander es un título bastante esperado en Estados Unidos por todos los seguidores de FASA y BattleTech, ya que supone una variación de la acción 3D que venían ofreciendo los juegos de la serie Mechwarrior. Con una vista de pájaro de un escenario isométrico, el jugador asumirá el papel de comandante de una compañía de Mechwarriors para la que tendrá que realizar todo tipo de tareas, desde la asignación de unidades de combate en las misiones, a la reparación y compra de suministros y nuevos Mech.

Como previo a cada misión habrá que navegar por un menú que contiene todas las opciones posibles para ir ganando en potencia militar: 18 carcasas diferentes, multitud de armas de corto, medio y largo alcance, sensores y dispositivos especiales, son sólo algunas de las posibilidades que ofrece Mechcommander. La parte de administración de los recursos disponibles no es excesivamente compleja, si bien hay que andarse con cuidado porque existe una limitación del peso de los Mechs que van a tomar parte en una misión.





Tácticas de colegio

Una vez tomadas las decisiones oportunas en cuanto a unidades y armamento para entrar en combate, llega el verdadero núcleo del juego. Sobre el mapa –con neblina de guerra– habrá todo tipo de instalaciones enemigas y aliadas, accidentes del terreno, elementos del escenario que pueden resultar una ventaja o un inconveniente, y una buena dosis de unidades enemigas. La selección de múltiples Mechs permite una rápida colocación de los mismos sobre los puntos más ventajosos del mapa, algo vital si se quiere evitar el mayor número de pérdidas posible.

Sin embargo, aunque se imponga el uso de tácticas como atraer el fuego enemigo con grandes Mechs y rodear al oponente con los rápidos para atacar por la espalda, el juego no da mucho de sí y es –de hecho– bastante sencillo. Coges tu puñado de Mechs y los llevas de un lado a otro tratando de adentrarte lo imprescindible en territorio enemigo, ya que éste cuenta con mejores armas, bastantes más unidades, y en general una superioridad asombrosa que eleva considerablemente el nivel de dificultad.

Notables carencias

El terreno se comporta como tal y se pueden aprovechar los puntos elevados para obtener un mayor rango de visión, en lugar de limitarse a ser una cosa plana de escasa influencia en el juego. La evolución de los Mechs por el mapa puede producir alteraciones como huellas, destrozo de árboles y vallas, y en general, todo

No cualquier estratega tendrá la capacidad de dirigir hasta doce Mechwarriors para cumplir los objetivos de las misiones

El truco es...

Trata de explorar el terreno antes de mover a todos tus Mechs por el mapa. Utiliza los depósitos de gas y combustible como bombas para eliminar a grupos de enemigos. Guarda algún piloto de reserva siempre que puedas.

lo que ocurriría si una máquina de 25 toneladas fuera por ahí sobre dos patas. Esto supone un gran realismo que sin embargo se ve empobrecido por algunas carencias del diseño que resultan inexplicables.

Por ejemplo, no es posible definir puntos de ruta ni conseguir un movimiento en formación. Estos dos elementos de obvia utilidad en cualquier juego de estrategia en tiempo real, sea de la índole que sea, no existen en Mechcommander, y es un grave problema. Si un grupo de Mechs no coge la ruta adecuada para ir de un punto del mapa a otro, podría ocurrir algún desastre, y si encima no van en formación, las posibles tácticas de diversificación se ven dificultadas por el tiempo que hay que perder en seleccionar individualmente a los Mechs pequeños o los grandes.

Otro de los problemas del juego es que a pesar de su detallada representación del terreno y la generosa cantidad de elementos que hay en él, el tipo de escenario es siempre el mismo: verdes extensiones con bosques, ríos, mares, ciudades... La inevitable monotonía aparece después de los cinco o seis primeros escenarios, y se convierte en casi insoportable por culpa de las voces de los pilotos: todos tienen un aspecto y voz distintos, pero tan sólo cuatro frases estándar que repetirán una y otra vez hasta la saciedad.

La idea de Mech Commander es buena para dar un giro al universo de BattleTech, que ya aburría con los Mechwarrior. Sin embargo, las carencias del diseño y sobre todo, la elevada dificultad del juego, hacen que éste sea bastante desesperante para la mayoría de jugadores, que simplemente lo encontrará frustrante o demasiado difícil como para jugar más de cuatro misiones. El modo multijugador es otro cantar y resulta algo más divertido, aunque como siempre, la carencia de una gestión de recursos medianamente seria y la ausencia de construcción estructuras resta gran parte de la diversión que suelen ofrecer los demás juegos de estrategia en tiempo real. A caballo entre la estrategia táctica y la acción casi arcade, Mech Commander es simplemente una buena base sobre la que construir futuros títulos en el universo BattleTech, pero no llega a ser un juego excesivamente interesante a pesar de su virtuosismo visual y sus cualidades por culpa de flagrantes errores de diseño.

Calificación

Mech Commander

Pros: El aspecto de la gestión de los Mechs, sus dispositivos y pilotos es muy sencillo. La jugabilidad es muy asequible para cualquiera, aunque la dificultad sea otro cantar.

Contras: No se puede salvar en cualquier momento, sólo entre misiones, y algunas de ellas son bastante largas. Los escenarios son bastante monótonos. La dificultad es demasiado elevada.

Un ligón en Las Vegas

Leisure Suit Larry's Casino

Tirando los últimos cohetes de la saga Larry, Sierra ha creado un casino virtual que quiere explotar al máximo los recursos del servidor gratuito de Sierra en Internet.

Juegos de casino ha habido unos cuantos, pero desde luego ninguno con la especial atmósfera que le imprime Larry. Con la calidad gráfica habitual de los últimos títulos de la serie de aventuras gráficas y una banda sonora que sigue siendo parecida a la música de un centro comercial, Larry's Casino ofrece de una forma muy particular casi una veintena de juegos diferentes con unos oponentes un tanto... diferentes.

Aunque en teoría sea Larry quien juega, en realidad escoge una personalidad en una extraña máquina antes de salir de su habitación del hotel para pasar inadvertido. Una vez hecho esto, y entretenerse si quiere con una especie de adivino automático que también hay en sus aposentos, podrá acceder al casino y a todos sus juegos.

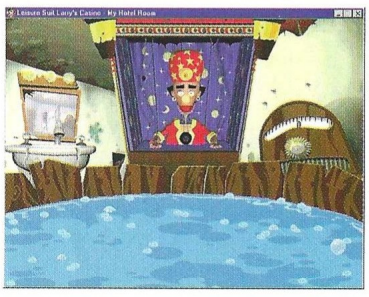
Multijugador sobre todo

Aquí tendrá que tomar la primera gran decisión en caso de disponer de una conexión a Internet: ¿jugar solo o en la red de redes? Todos los juegos se pueden jugar en Internet, pero sólo seis son híbridos y permiten participar sin necesidad de conexión telefónica. Los demás son exclusivos para Internet. Tragaperras varias, blackjack, póquer, ruleta, rueda de la fortuna y dados son los únicos que cuentan con un sistema de inteligencia artificial para jugar contra el ordenador, mientras que todos los demás exigen acceso a Internet.

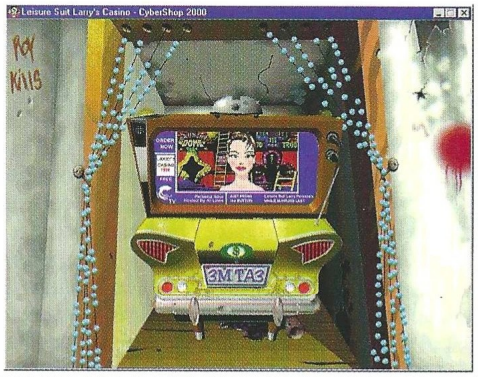
Los oponentes que el jugador encontrará en estos seis juegos son de lo más variopinto, pero todos ellos han salido de las múltiples aventuras de Larry, por lo que el fiel seguidor de la saga se topará con numerosos conocidos. La picardía y vocabulario habituales de la serie Larry siguen ahí: se puede jugar al póquer medio desnudo en un jacuzzi. Los escenarios que representan el casino estarán constantemente animados por numerosos personajes que irán haciendo de las suyas por todas partes, tratando de animar un poco el asunto y recrear el primer casino virtual vivo del mundo.

Una amplia comunidad

En cualquier caso, y a pesar de que la parte correspondiente al juego sin conexión no está mal, el grueso real de Larry's Casino está en Internet, donde hay además de bastante juegos, bares, espectáculos e incluso una capilla para matrimonios virtuales. Se ha conseguido crear una comunidad bastante amplia de jugadores y visitantes, aunque como siempre, existen ciertas barreras impuestas principalmente por el idioma y la velocidad de conexión.



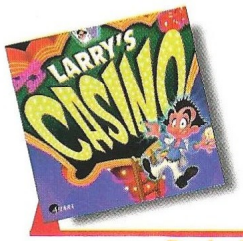
Conversar mientras se juega es mucho más divertido que los comentarios del ordenador, y el servidor posee un amplio sistema económico para asegurar que nadie se quede en la ruina, aunque también es cierto que existen varias formas de hacer trampas y hay quien las utiliza frecuentemente –un problema bastante común en juegos online que pocas compañías consiguen evitar–.



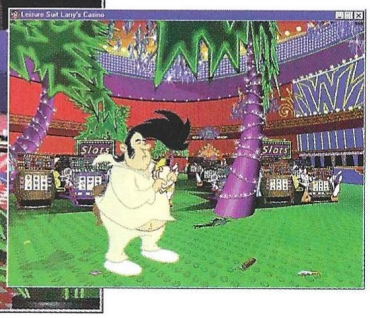
Sin garantías

La inteligencia del ordenador está a la altura de las circunstancias, pero lamentablemente los juegos que propone este título son mucho más divertidos con personas que con la máquina, por lo que se hace imperativa la conexión a Internet para sacarle partido a Larry's Casino. No obstante, el juego online siempre está sujeto a condiciones varias como que te dejen participar en una partida, que haya alguien jugando a lo que te apetece y con los límites económicos que prefieres, etc., y no es garantía de nada el crear un juego propio porque puede suceder que nadie quiera unirse a él.

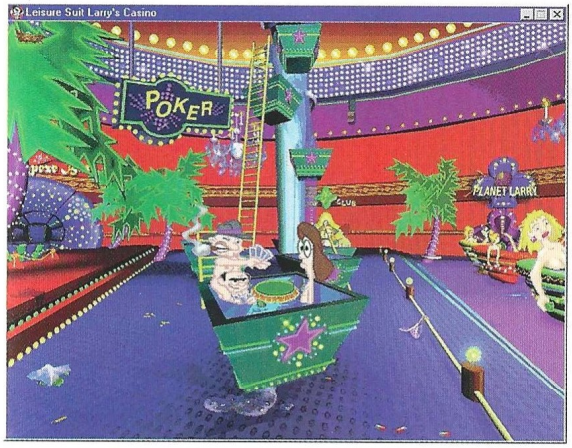
Por el precio que tiene, Larry's Casino no es un mal en-

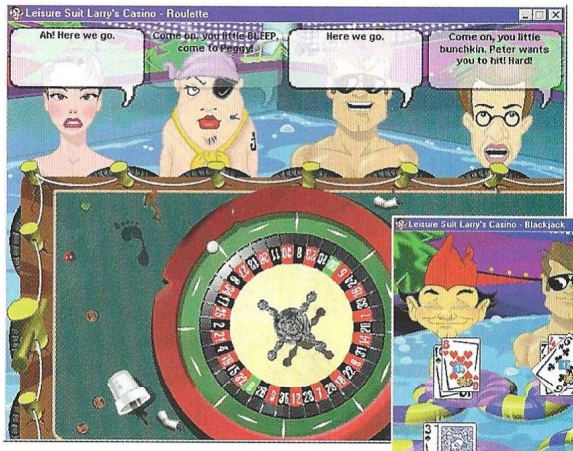


Precio: 3.995
Requerimientos: Pentium 90, 16MB de RAM, disco duro, CD-ROM 2x, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95
N° de jugadores: 1 o varios
Editor: Sierra
Distribuidor: Cendant

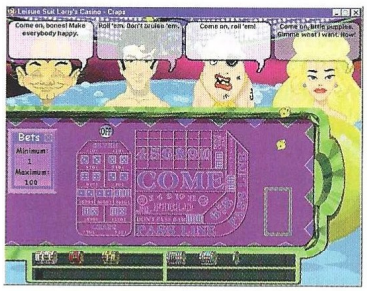


Los oponentes que el jugador encontrará han salido de las multiples aventuras de Larry, así que el fiel seguidor de la saga se topará con numerosos conocidos





tretenimiento, pero sólo para jugar a ratos. El que esté en inglés y el hecho de que el idioma universal de la red sea éste, supone una dificultad añadida para el jugador medio, que no encontrará por otro lado una oferta superior en cuanto a multijugador se refiere, aunque para un solo jugador existen muchas y mejores, incluyendo algunas gratuitas.



El truco es...

En los juegos de cartas es bastante habitual ganar con malas jugadas, ya que es raro conseguir por ejemplo un póquer o el preciado 21 del blackjack, por lo que no debes echarte atrás siempre con una pareja de 10 o un 14.

Si el grueso de este título es claramente para multijugador a través de Internet, resulta difícil ver el resto como algo aislado, y la existencia de una comunidad de jugadores tampoco es valor añadido suficiente para sostener este producto de Sierra, ya que por ejemplo Microsoft dispone de lo mismo hace mucho más tiempo (en su Internet Gaming Zone) y de forma totalmente gratuita, con juegos como las damas, el ajedrez y el Othello (también llamado "reversi", "yong" y de muchas otras formas).

Quizá la ventaja está en la explotación de la potencial ludopatía de quienes adquieran este producto, que aunque no estén apostando dinero real, podrán conseguir una sensación bastante parecida, si bien nos reservamos la opinión de lo bueno o malo que pueda ser esto... Que cada uno se forme la suya, pero eso sí, que quede claro que la oferta para jugar en solitario es escasa, y el multijugador cuesta al menos la conexión telefónica...

En fin, una apuesta –nunca mejor dicho– curiosa por parte de Sierra, quien sabe si previa a una nueva aventura de Larry...

Calificación

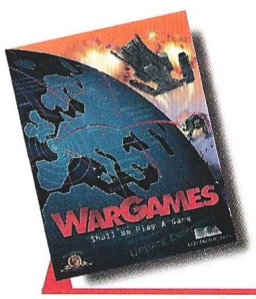
Leisure Suit Larry's Casino

Pros: La recreación de un casino virtual empleando todos los recursos de la serie Larry es bastante divertida. Los personajes te harán sonreír más de una vez.
Contras: Si has podido pasar todo este tiempo sin los juegos de azar en Internet y en casa, puedes seguir haciéndolo. Larry's Casino no ofrece motivos para lo contrario.

¿Qué hemos hecho para merecer esto?

Wargames

Casi 20 años de experiencia creando juegos para diversas plataformas han dado a unos gemelos ingleses la oportunidad de trabajar en un gran proyecto para un gran emporio: la Metro Goldwyn Mayer.



Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium 133 MHz, 16 MB de RAM, disco duro, SVGA 2 MB PCI, CD-ROM 4x, Windows 95, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Interactive Studios Limited/MGM
Distribuidor: Electronic Arts

Tomando como punto de partida la película Juegos de Guerra, en la que un muchacho activaba un sistema de defensa que ponía en jaque al mundo entero con la amenaza de una guerra nuclear, este título continúa la acción veinte años más tarde. David Lightman (interpretado por Matthew Broderick en el filme) es un poco más viejo y trabaja para el gobierno norteamericano ayudando a reprogramar el W.O.P.R. (War Operations Planned Response), para que no se repitan los hechos del pasado.

Sin embargo, la situación política del momento ha dejado obsoleta la guerra nuclear y el W.O.P.R. se programa para la guerra convencional, aunque la máquina no entiende muy bien todos los cambios sucedidos en el mundo. David, creyendo que la mejor forma de entrenar al ordenador es que se enfrente a jugadores reales de todo el mundo, lo pone en un servicio online para que libre batallas con miles de usuarios. Poco a poco, el W.O.P.R. rompe las barreras establecidas por David y comienza a simular posibles batallas reales. ¿Es una simple simulación o la preparación de algo real?

3D irreal

Sobre esta base transcurre Wargames, un juego de estrategia 3D en tiempo real que contiene todos los elementos habituales del género con algunas aportaciones propias, y una gran cantidad de escenarios bastante más variados y espectaculares que los 2D gracias a la explotación del entorno 3D. La vista es superior de forma parecida a la de Hexplore, y al igual que en éste, se puede girar el mapa para obtener la perspectiva más adecuada en cada momento.

El terreno es dinámico en cuanto a que se puede modificar para construir y a que la inclinación afecta al movimiento de las unidades, pero sin embargo la altitud no influye en el rango de visión de las unidades, y en apariencia tampoco en el comportamiento de éstas a la hora de disparar, aunque en el caso de otros elementos del escenario como edificios y árboles sí.

Los recursos son dinero obtenido en bancos que agentes del W.O.P.R. o hackers humanos saquearán con demasiada lentitud, y la edificación sólo la pueden realizar las unidades especializadas en ello. El resto de las unidades son puramente militares, y dentro de las estructuras tampoco hay grandes novedades a excepción del centro de mando, donde se podrán investigar avances tecnológicos y también retrocesos tecnológicos que afectarán al enemigo.

En general el aspecto visual es bueno salvo en el caso de la neblina de guerra, un tanto parca y fea para lo que se podría haber hecho. Los escenarios poseen la variedad habitual de terrenos, pero son más coloridos y ricos que en otros juegos debido a la incorporación de poblaciones y numerosas estructuras 3D que permiten conseguir una ambientación medianamente creíble.

Una inteligencia lamentable

Aunque a primera vista todo parece bastante normal, e incluso apetecible dada la diferenciación entre las unidades de uno y otro bando a pesar de la existencia de un cierto equilibrio uno a uno, al empezar a jugar se empiezan a encontrar las brutales flaquezas del sistema de inteligencia artificial que a lo largo de las 30 misiones (15 para cada una de las tres campañas de ambos bandos) se van haciendo más visibles.

La primera y más hiriente de todas es que al seleccionar un grupo numeroso de unidades y marcar un destino, se producirán graves atascos no sólo con elementos del escenario como árboles y vallas, sino con las propias estructuras y unidades, lo que resulta bastante irritante a estas alturas. La segunda e imperdonable es que el juego hace trampas, por supuesto contra el jugador y nunca a favor.

Si la máquina no tiene forma teórica de saber cuándo está vacía la base del jugador y no ha enviado exploradores para averiguarlo, ¿cómo es que lanza los ataques justo cuando ésta está desprotegida? Y lo que es peor, ¿por qué sus

unidades detectan a las controladas por la inteligencia humana antes de que se disipe la niebla de guerra? Pero no son éstos los únicos fallos del sistema, ya que con una sola unidad se puede distraer la atención de todo un batallón enemigo mientras un grupo gran-

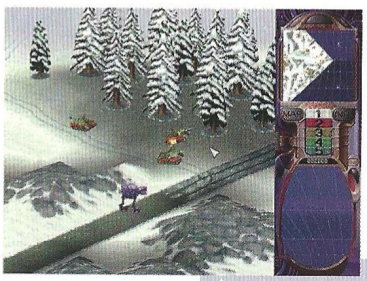
La vista es superior de forma similar a la de Hexplore, y al igual que en éste, se puede girar el mapa para obtener la perspectiva más adecuada

de pasa ante sus narices en dirección al núcleo de la base enemiga. Mientras que la unidad señuelo (cualquiera vale) no sea destruida, ningún enemigo se dará media vuelta para atacar al resto.

Peor por momentos

Y los errores siguen: los disparos de las unidades de infantería no son capaces de superar una verja metálica para alcanzar a un enemigo al otro lado de la misma, ni siquiera si el arma es un bazooka. Y en cuanto a los objetivos de las misiones, aparentemente variados por tener que liberar poblaciones o rescatar individuos de manos enemigas, nunca importa si se cumplen o no, ya que basta con destruir la base enemiga para terminar con éxito cualquier misión.

Lo que podría haber sido un buen juego de estrategia en tiempo real, con el añadido de ser en 3D y jugable, se queda en un auténtico desastre que no hace sino proporcionar quebraderos de cabeza en todo momento por culpa de los errores de inteligencia artificial y un lamentable interfaz que obliga a volver una y otra vez a determinados puntos del mapa para proseguir la construcción o localizar unidades. No es posible asignar teclas de acceso rápido a grupos, la representación de las unidades propias son puntos blancos en el minimapa (lo que resulta irritante en los escenarios con nieve), la obtención de recursos es muy lenta, hay unidades que explotan en masa con un solo impacto mientras que otras en teoría menos resistentes mueren de una en una y aguantan varios impactos, no hay órdenes específicas de inteligencia artificial... En fin, un espectacular retroceso en un género que desde Dark Reign había dado un gran paso adelante y que ahora va cada vez a peor por culpa de juegos como éste. ¿Por qué se molestan en comercializar títulos así? Quizá gracias a ellos, los que son medianamente decentes parecen mejores de lo que realmente son.



El truco es...

Puesto que el ordenador hace trampas es realmente difícil luchar contra él. Al menos es posible dar algún consejo como no invertir demasiado en granaderos, que mueren rápidamente y en masa, y tampoco abusar de los tanques, ya que son caros y su efectividad no es tanta como cabría esperar.

Calificación

Wargames

Pros: El diseño 3D está muy bien hecho, y los escenarios fantásticamente creados para superar el obstáculo de la monotonía habitual en estos juegos.

Contras: El diseño del interfaz y el sistema de inteligencia artificial son una auténtica cruz. Que el ordenador haga trampas a estas alturas es sencillamente abusivo.

Más alto, más lejos y más fuerte

The Need For Speed III

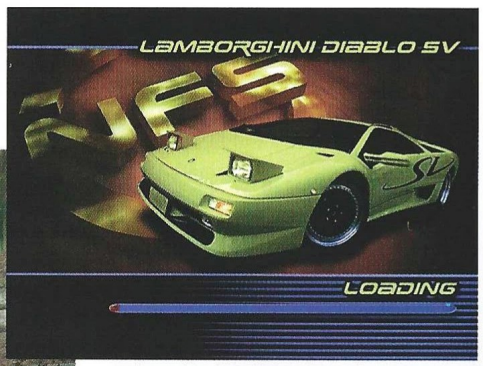
Aunque las entregas anteriores ya marcaron estilo, con esta tercera parte de la famosa saga, se completa un círculo de calidades que contará con pocos oponentes en lo que queda de año. Asistimos al nacimiento de un ejemplar tremendamente evolucionado, a caballo entre el mundo del motor y el del PC.

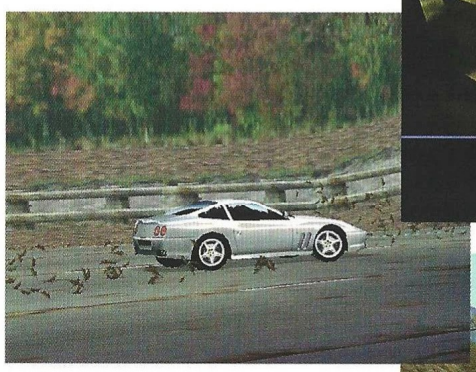
Esta tercera parte de Need for Speed es, al igual que las precedentes, una interpretación virtual del mundo de las carreras de coches con deportivos de alto standing. Esa filosofía no ha cambiado desde los albores de la saga, pero a primera vista, ya las mejoras se perciben esta vez en los simples gráficos: Desde aquellos que materializan el menú de opciones, que es a lo primero que tendremos acceso en el juego, hasta los que visualizan los más fantásticos y divertidos circuitos. Como es natural, y ya casi incontestable, deberás disfrutar de un potente equipo con tarjeta aceleradora 3D para sacar el máximo partido al juego, pero es que ya quedan pocos que no necesiten estos requisitos.

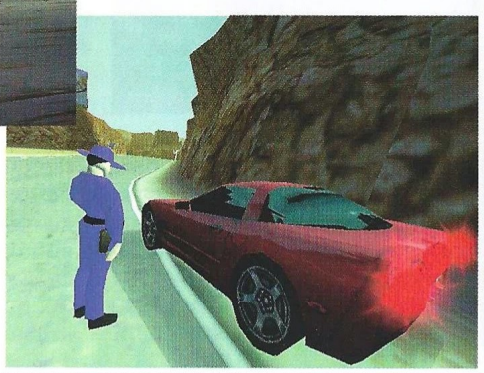
Y al soñar...

En verdad no se puede comenzar a comentar los vehículos a los que tendremos acceso, de otro modo que no sea con las palabras "sueño" o "imposible"; pero aún existen combinaciones que pueden dar una idea más acertada de lo que queremos decir, tales como "sueño imposible", por ejemplo. La media del coste de los deportivos que podremos conducir, supera en pesetas las cifras de siete números: Lamborghini, Mercedes, Jaguar, Ferrari y Corvette son sólo algunas quimeras, ya que en ocasiones una misma marca está representada por dos vehículos distintos. ¿Un espejismo? A veces ocurre que los vehículos parecen flotar sobre el suelo, como si no apoyasen del todo las ruedas en el asfalto llaneando... Misterios de la física.

¿Cómo se consigue que cuando estés conduciendo uno de estos coches sientas verdaderamente el empuje de sus caballos, el roce de los neumáticos contra el asfalto, el soplo del viento que desplaza su velocidad al otro lado de la ventanilla, en el exterior, o la fuerza de la inercia machacando tus costillas contra el cinturón de seguridad cuando frenas a lo bestia? Muy fácil: empapándote del propio coche. Conociendo hasta el más mínimo detalle de sus entrañas: desde la historia de la marca con documentos fotográficos de sus producciones más representativas, hasta visualizaciones reales de todo el interior del vehículo, que puedes explorar a tu gusto en sus imágenes de alta resolución. Para completar la oferta, existen además algunas golosinas en la configuración de los mismos, tales como poder pintarlos del color que quieras eligiendo entre todo el espectro visible para el ojo humano, o poder estudiar las prestaciones de cada uno de ellos comparándolas con tus preferidos en unos gráficos con barras. Por lo demás, sólo se te pide que te sientes al volante y pises para comprobar...

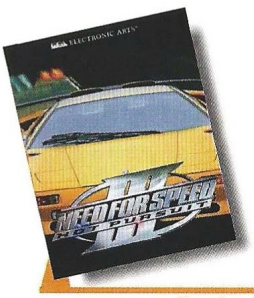






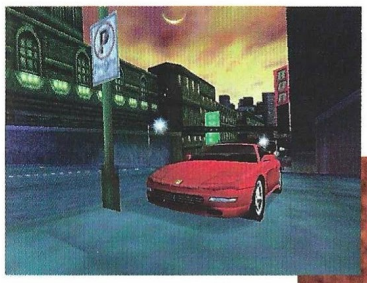
... la pesadilla.

Adivina a lo que nos estamos refiriendo: son tortuosos, cuando mejor te encuentras lo estropean todo con un giro, cuestan ya sea arriba o hacia abajo y hasta los hay que transcurren bajo tramos de agua. Nos referimos naturalmente a los circuitos. ¿Sus características más representativas? Son largos, existe un número suficiente de ellos, y se multiplican por tres. Explicamos: rondando la decena, cada uno de los circuitos varía en su longitud, pero consta de varias millas a lo largo de las cuales se te presentarán los más inesperados interrogantes. Por si fuera poco, cuando termines dominándolos a todos ellos, el juego ofrece la oportunidad de correr en sentido inverso la carrera. Y para rizar el rizo, si añades nocturnidad y accidentes meteorológicos, hasta el circuito



Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium 90, 16Mb de RAM, Windows 95, CD-ROM 4x, tarjeta 3Dfx (opcional), SVGA, ratón
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Electronic Arts
Distribuidor: Electronic Arts

La media del coste de los deportivos que podremos conducir, supera en pesetas las cifras de siete números



más familiar será irreconocible. ¿Resultado? Casi una treintena de pistas para divertirnos.

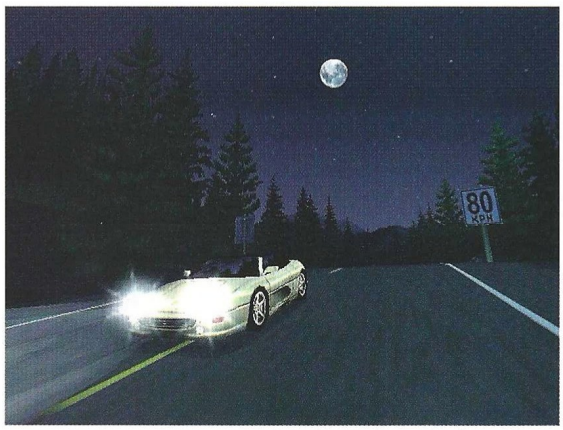
En cuanto a las configuraciones de las mismas, existen para todos los gustos: carreras a través del desierto, de la montaña con nieve, con lluvia, en la ciudad, bajo el agua, atravesando túneles, soportando fuertes vientos racheados, con curvas pronunciadas, cambios de rasante, giros rápidos, ángulos rectos, atajos y bifurcaciones, entre otras.

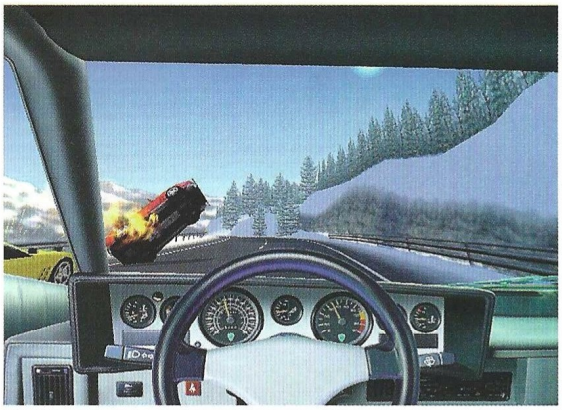
El truco es...

En el circuito de Aquatica encontrarás frecuentes vientos que te desviarán de tu trayectoria: debes estar atento para compensarlos. También atravesarás un túnel bajo el agua que carece de indicaciones. Aquí deberás moderar la velocidad. No es necesario que frenes, pero sí que vayas más despacio.

¿Lo mejor? Existe una opción en el menú, que te informará de todas las particularidades de cada circuito, adjuntando consejos a la conducción para una mejora de tus récords, así como posibilidades de ayuda a la conducción a lo largo de las competiciones, a saber: el trazado con conos de la trayectoria óptima, o los apuntes de viva voz como los que ofrecen los copilotos en los rallyes, del estilo de "¡normal a la derecha!", "¡rápida a la izquierda!" Otros colofones al juego son las opciones más acostumbradas que versan sobre la colocación de la cámara, determinación del número de vueltas, o la conducción nocturna.

En definitiva, un apetecible pasatiempo para los próximos meses que mezcla en su coctelera el sueño de todo usuario: diversión, agilidad, calidad, extensión, vocación de adictivo y coches imposibles. La verdad es que sólo faltan dos cosas para redondear este cóctel: un par de hielos y un chorrito de limón.



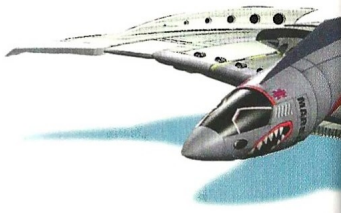


Calificación

The Need For Speed III

Pros: Mejoras gráficas, ayudas a la conducción, explicación de circuitos y un sencillísimo interfaz para muchas e interesantes opciones. Rápido y adictivo, proporciona muchas horas de diversión.

Contras: Algún comportamiento extraño al conducir y unos pocos errores en la arquitectura del programa. A veces los coches parecen flotar en el asfalto en vez de correr. Existen circuitos con distinto nombre y otros decorados pero igual trazado.



Expediente Xcom

X-COM Interceptor

Como colofón de la serie, Microprose nos adentra más allá de los encuentros contra los temidos Alien, introduciéndonos en un auténtico simulador que nos hará recrear las más duras batallas contra todo tipo de naves extraterrestres. El combate... está ahí fuera.

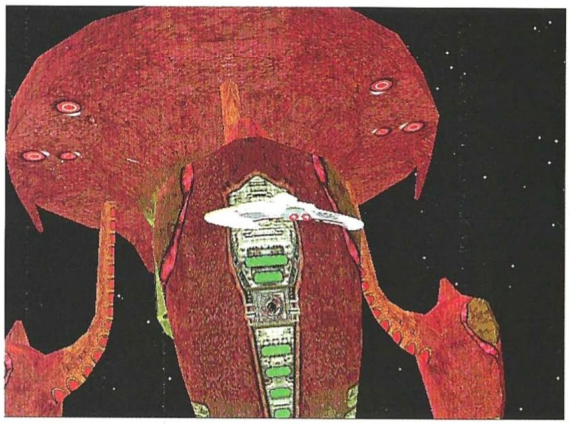
Con la última entrega de la serie, el desarrollo cambia sensiblemente de un programa de estrategia como estábamos acostumbrados a un híbrido entre arcade-simulador y un programa de gestión de recursos. Dispondremos de todos los recursos de la Federación, para poder explorar los planetas y sistemas que decidamos.

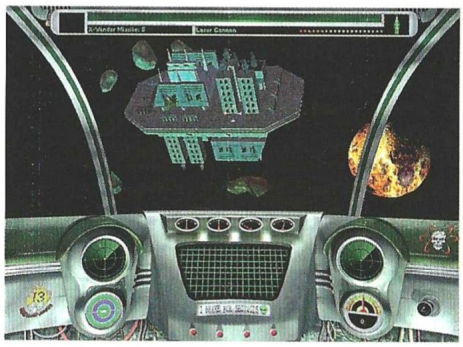
La exploración es la clave del programa. Deberemos de enviar sondas a otros sistemas a fin de poder obtener informes detallados de las actividades y recursos del planeta y si es posible que albergue vida hostil. La galaxia es bastante grande y tardaremos una eternidad en explorar la mayoría del mapa. De todas formas es conveniente fijarse en el rumbo que siguen las naves alienígenas detectadas por nuestros sistemas, lo que sin duda nos dará una referencia de, o bien de qué grupo de planetas puede venir, o donde hay una estación espacial que sirve de soporte para las operaciones de ataque.

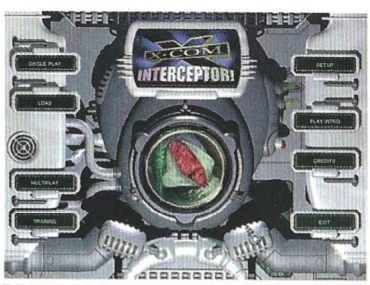
Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 133, 16MB RAM, tarjeta gráfica SVGA, Windows 95, CD ROM 4X, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: 1
Editor: Microprose
Distribuidor: Proein

Encuentros en la tercera fase

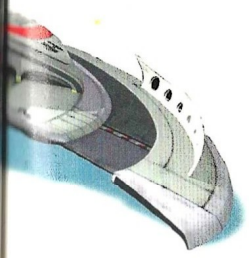
Una vez que empezamos a trabar contacto con las distintas razas del planeta, observaremos que hay muchas y cada una de ellas con sus fortalezas y debilidades, por lo que es importante capturar naves y ocupantes a fin de poder estudiarlas en profundidad y descubrir nuevos sistemas de armamento y defensa que consigan hacer nuestras naves más difíciles de detectar y destruir... algo así como darles a los belicosos alienígenas una dosis de su propia medicina.







Un programa adecuado para todo el mundo por su sencillez. Con sus tres modalidades de juego, una prácticamente de combate entre naves sin estrategia, otra de multijugador y otra de juego completo que incluye toda la historia del Xcom. Los únicos que se pueden decepcio-

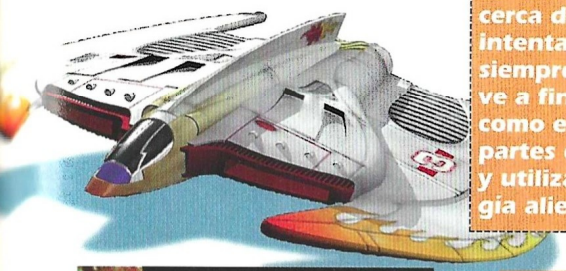


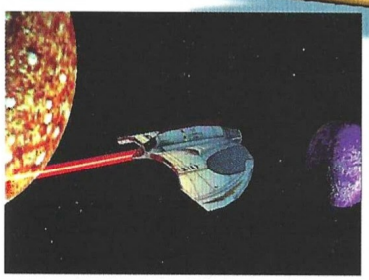
Es importante capturar naves y ocupantes a fin de poder estudiarlas en profundidad y descubrir nuevos sistemas de armamento y defensa

nar un poco son los auténticos aficionados a la simulación pura y dura, que pueden encontrar en Xcom interceptor un programa demasiado fácil.

El truco es...

Colocar los pilotos más experimentados en las naves que estén cerca de nosotros, intentar capturar siempre alguna nave a fin de poder como en las otras partes desarrollar y utilizar tecnología alienígena.





Calificación

X-COM Interceptor

Pros: Gráficos bien definidos, una opción de juego en red bastante interesante y una gran cantidad de Aliens y naves espaciales. El componente estratégico no se pierde y es una ventaja añadida.

Contras: Como simulador es demasiado fácil, más bien es un programa de estrategia que utiliza el arcade como forma de resolver la acción. El combate entre naves es en ocasiones bastante fácil.

CD ROM'S EN CASTELLANO A UN PRECIO INCREIBLE

CD CIENCIAS OCULTAS. 2.995 ptas.
Lo mejor en programas esotéricos y de adivinación. Programas para echar las cartas del Tarot, horóscopo, cartas astrales, biorritmos...

CD AJEDREZ. 2.995 ptas.
El CD ideal para todo buen aficionado al ajedrez o, también, para aquel que desea aprender a jugar. Con más de 10.000 partidas de maestros, reloj profesional, tutor interactivo asi como editor de tableros y partidas.

CD DISEÑO. 2.995 ptas.
Todo lo necesario tanto para el diseño artístico como el técnico: programas de CAD, de Rotulación, de Fractales, imágenes Clip Art y programas de Diseño Artístico.

CD ENSEÑANZA. 2.995 ptas.
Programas para el aprendizaje de Matemáticas, Inglés, Física, Química, Geografía y Mecanografía. Cursos de Windows, MS-DOS, Lotus y Wordperfect; así como un generador de Exámenes tipo Test.

CD DEPORTIVOS. 2.995 ptas.
Para los aficionados al deporte en general y para los que les gustan los juegos deportivos en el ordenador. Aquí encontrarás juegos de baloncesto, golf, fútbol, tenis, bolos, carreras de caballos...

CD JUEGOS DE ESTRATEGIA. 2.995 ptas.
Demuestra tus conocimientos de estrategia y sangre fría para conducir a los ejércitos bajo tu mando a la victoria final en toda la variedad de situaciones, escenarios y guerras que aquí te proponemos.

CD SUPER INGLES. 2.995 ptas.
La herramienta ideal para que toda la familia pueda aprender Inglés. Sirve para todos los niveles. Perfeccionamiento de gramática y pronunciación, test, juegos y preparación para exámenes reconocidos como el First.

CD JUEGOS WINDOWS. 2.995 ptas.
Los mejores juegos completos de todo tipo para entorno Windows.

CD JUEGOS MS-DOS. 2.995 ptas.
Juegos variados y de calidad para entorno MS-DOS.

CD SUPER-PORNOS. 2.995 ptas.
Películas eróticas reales, a todo color y de gran calidad.

OFERTA ESPECIAL: ¡PIDA TRES Y PAGUE SOLAMENTE DOS!

PIDA POR TELEFONO AL 902 120 130,
POR FAX AL (91) 896 05 10
O POR CARTA A:

PRIX INFORMATICA
APARTADO 93
28200 S.L. ESCORIAL (MADRID)

prix@usa.net **www.prix.com**

SOLICITE CATALOGO GRATUITO DE DISKETTES Y CD'S

El vórtice de la singularidad

Tellurian Defence

Desde la muerte nos llega vida. Del caos, orden. La Tierra, arrasada por una lluvia de meteoritos está a punto de recuperarse de sus heridas, que casi fueron mortales para la raza humana. Pero ahora, cuando casi todo está hecho, una nueva amenaza surge desde el espacio... Y esa amenaza es inteligente...

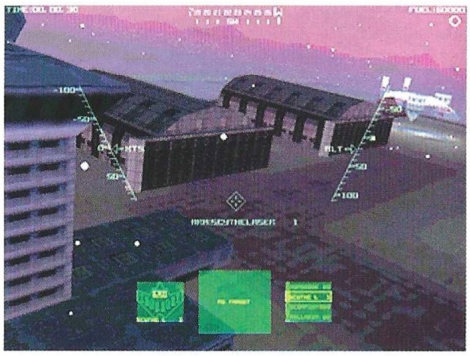
El juego presenta la típica situación límite a la que nos han venido acostumbrando las producciones cinematográficas en los últimos días: el choque de unos meteoritos contra la Tierra, borra casi la huella del ser humano sobre la misma. Pero a este importantísimo problema se le añade otro peor: cuando la recuperación de los efectos de la hecatombe casi ha concluido, el planeta se ve invadido por una raza alienígena que quiere apoderarse del mismo: primero destrozan casi todos los satélites de comunicaciones, luego los militares –suena algo a Independence Day–, y ahora están secuestrando civiles. Son los días del siglo XXI.

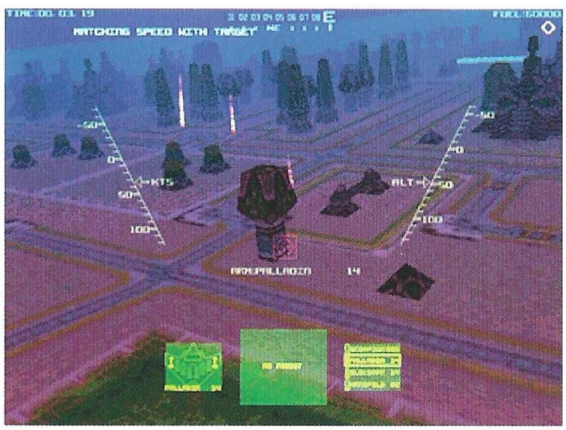
En este ambiente de lucha y desesperación entra en escena un piloto: tú; y una situación que debes resolver: defender la Tierra de los ataques alienígenas y gestionar los recursos de que dispones. Para hacerlo, se te dotará de medios similares a los que consta un simulador de vuelo. Los "niveles" del juego han sido materializados en distintas misiones con objetivos diferentes, que debes llevar a cabo. Aparte de esto, si consideras que aún no has tenido bastante, podrás elegir entre tres niveles de dificultad en el juego.

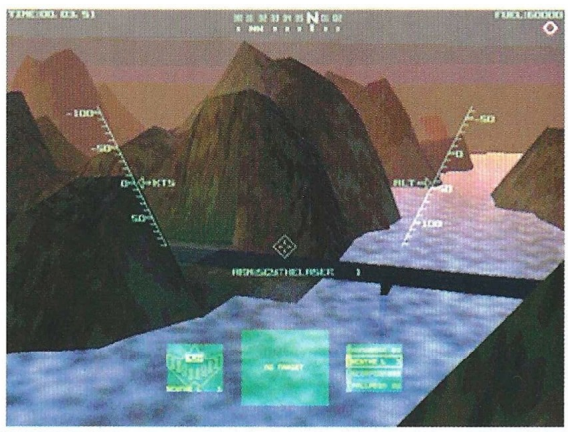
Las naves

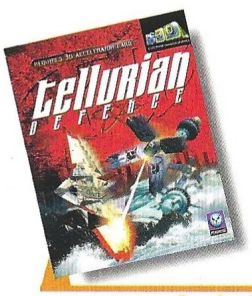
El juego puede llevarse a cabo tanto en primera persona como en tercera. En primera persona estarás dentro de la nave. Desde esta posición tendrás a tu alcance todo tipo de informaciones relativas al vuelo, armas de las que dispones, energía y otras menos importantes. Esta forma de volar las misiones es muy aconsejable cuando se trate de localizar el objetivo, desplazarse de un lugar a otro, sobrevolar zonas sin acción, y acciones similares, pero en el momento en que se trate de combatir, las circunstancias pueden empeorar si decides continuar con la batalla desde ese punto de vista.

Ya en el aire y con naves enemigas alrededor, lo mejor será activar el modo de vuelo en tercera persona. Para empezar, al controlar la nave desde una posición bastante lejana, tendrás un campo de visión extremadamente amplio que te permitirá tomar decisiones importantes con tiempo suficiente como para llevarlas a cabo. Es esencial, ya que los movimientos de la nave van un poco "retardados" con respecto a las órdenes del jugador. Este modo tiene un inconveniente: no tienes en pantalla ningún dato que te ayude a tomar decisiones. Existe un modo intermedio, también en tercera persona, pero con un plano cercano de la nave. ¿El problema? Que el espacio de maniobra y la visibilidad son bastante reducidos. Por lo demás, tendrás las opciones acostumbradas, tales como grandes reservas de armamento, o la posibilidad de configurar la nave como gustes. Un montón de datos y lecturas que a la hora de la verdad, en la batalla, no te sirven de mucho. Sólo te salvará tu pericia.

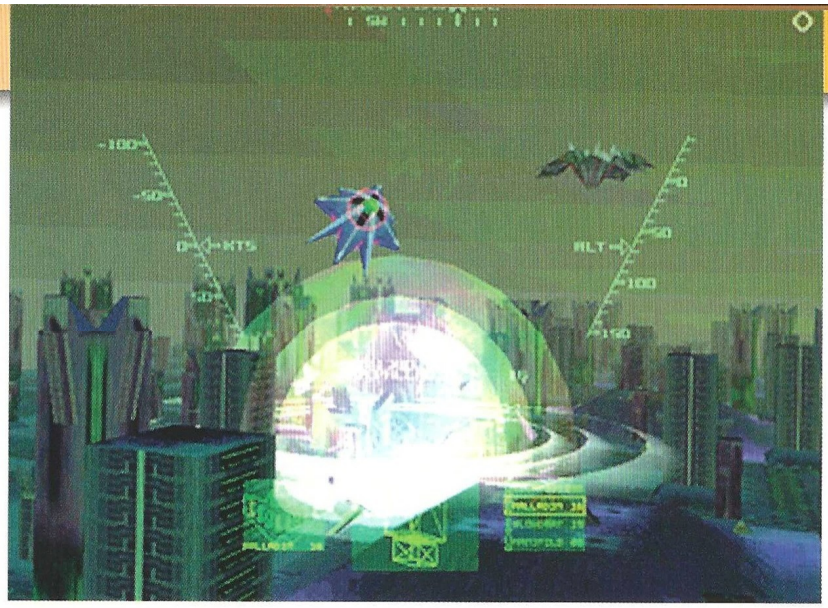








Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 166 MHz, 16 MB de RAM, SVGA, 3Dfx opcional, disco duro; CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95
Nº de jugadores: De 1 a 16
Editor: Psygnosis
Distribuidor: Electronic Arts

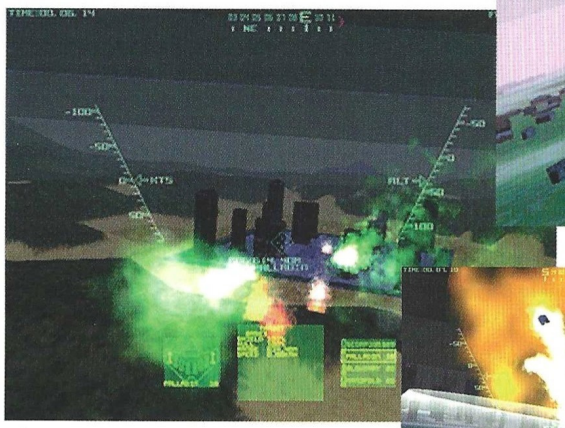


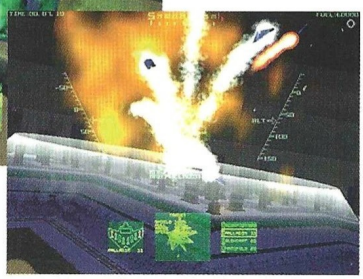
Sus diferentes escenarios cuentan más de treinta misiones cuyos objetivos pueden ser alcanzados de distintas formas

Los mundos

Aunque la acción se desarrolla en la Tierra, sus diferentes escenarios cuentan más de treinta misiones cuyos objetivos pueden ser alcanzados de distintas formas. Tendrás que gestionar recursos, librar batallas en escenarios que reconocerás por sus restos, o en otros que viven y respiran animándose con efectos cinemáticos en tiempo real. Podrás mejorar las naves y hasta las personas mediante la ingeniería genética, dotándolas de alas.

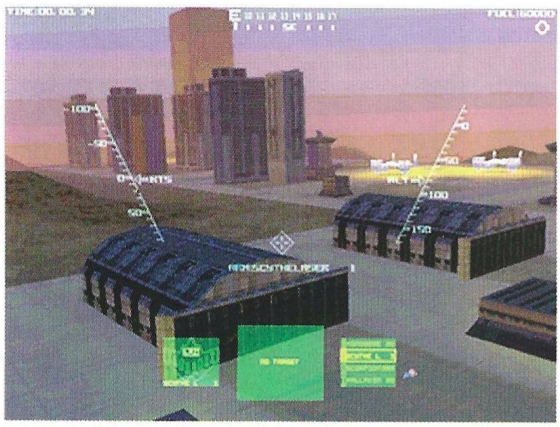
Se trata en definitiva de una especie de ensalada en la que se han vertido los ingredientes propios de los simuladores de vuelo, con un poco de elementos de juegos de estrategia, añadiéndole grandes dosis de acción trepidante. Pero no te engañes: el juego puede reportarte algunas satisfacciones, pero es tremendamente difícil de controlar... al menos al principio.

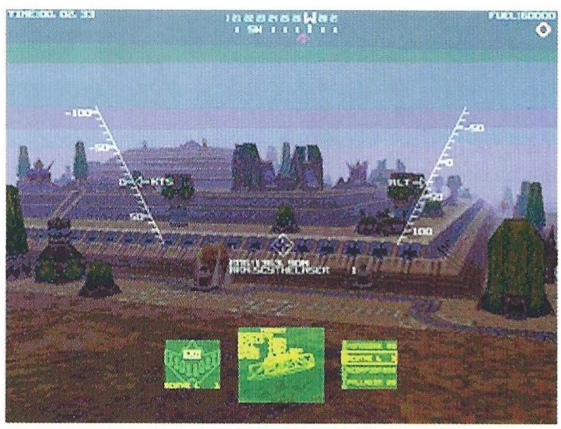




El truco es...

El modo de vuelo más apropiado para ir de un sitio a otro es el que discurre desde la cabina de vuelo, pero una vez comienzas la batalla en una zona determinada, es más aconsejable jugar con una panorámica amplia, con la nave reducida a su mínima expresión y mucha visibilidad.





Calificación

Tellurian Defence

Pros: Gráficos claros y extensas zonas de juego. Efectos especiales y de sonido apropiados. La mezcla de elementos de juego con otros estratégicos y de acción, proporciona muchas horas de juego.

Contras: Cuesta hacerse con el control de la nave. Existen momentos de juego confusos. El menú de opciones es muy extenso. Falta dinamismo. Sin grandes novedades.

Un perro verde

Vangers

One for the road

La continua evolución de los juegos para PC, a veces tiene también sus expedientes X, y Vangers, al menos en un primer acercamiento es poco usual. Resulta tan difícil de explicar...

Si los perros de pelo verde hubieran existido, la rareza de su color calificaría sin duda lo poco usual de su existencia. Algo parecido ocurre con Vangers cuando comienzas a jugar. El interfaz no se parece a nada conocido, y el aspecto visual sorprende por su falta de elementos cotidianos. Ya desde el principio se advierte que aún tratándose de un juego de acción, deberás ejercitar tus dotes de estratega en ocasiones, dada la gran cantidad de acciones que debes llevar a cabo dentro del mismo. La historia nace, crece y se desarrolla en un amasijo de fisuras espacio-temporales, mundos alienígenas y elementos de difícil descripción. ¿Cuál es el problema? Pues que los humanos, como casi siempre, quieren conquistar terrenos que no carecen de dueño. Entre toda esta maraña de elementos, apareció un clan: los Vangers.

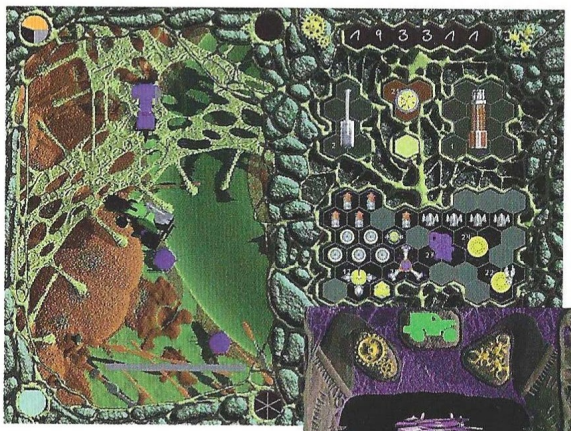
Mundos y peligros

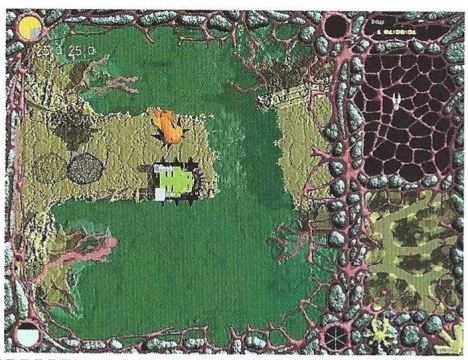
En un principio tendrás vehículo y armas para elegir. Tu máquina aparecerá en medio de un terreno desconocido y peligroso enfrentándose desde el primer momento a enemigos activos –los de costumbre–, y pasivos, como pueden ser los complicados accidentes del terreno. A medida que avances en el juego, podrás añadir a tu máquina nuevos poderes o capacidades como la de conducir bajo el agua. La mecánica de Vangers se basa en una filosofía de juego abierto en donde tú tomarás las decisiones. No existen elementos predeterminados.

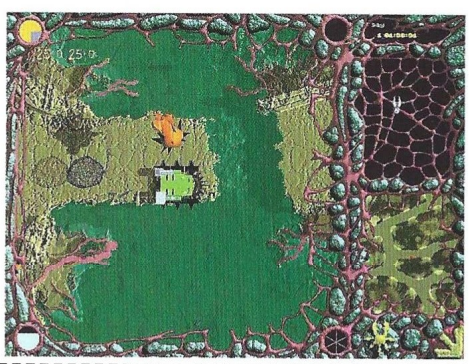
¿La mejor oferta? Cinco enormes mundos muy diferenciados, configurados en terrenos con distintos niveles: al tratarse de un juego para disfrutar en una perspectiva a vista de pájaro, la superposición de aquellos en los terrenos por los que se nos permitirá deambular, invita a veces a la confusión. Un ejemplo: te desplazas con un vehículo a toda velocidad a través de lo que parece un puente y, de repente, el coche desaparece. ¿Porqué? Lo más probable es que haya quedado cubierto por un nivel superior. Olvidabamos la existencia de un inventario tan raro como el resto del juego, desde el cual podrás servirte de los diferentes elementos que necesites para terminar con éxito tu misión.

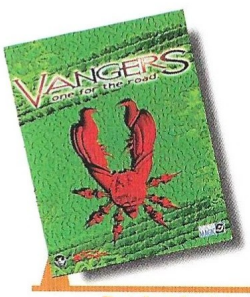
El terreno

Para mayor desesperación tuya, esos mundos, cunas de ecologías alienígenas, cambiarán ante tus propios ojos, como si estuviesen vivos... Los coches, que en su estado cotidiano son como "micromachines", responden a la complicada configuración del terreno de una manera perfecta, meciéndose en las vaguadas, tropezando con las colinas o sumergiéndose en el agua de los lagos o ríos tan peculiares. Es decir, no podrás hacer nada que no hubieras podido llevar a cabo en la vida real si estuvieras conduciendo un

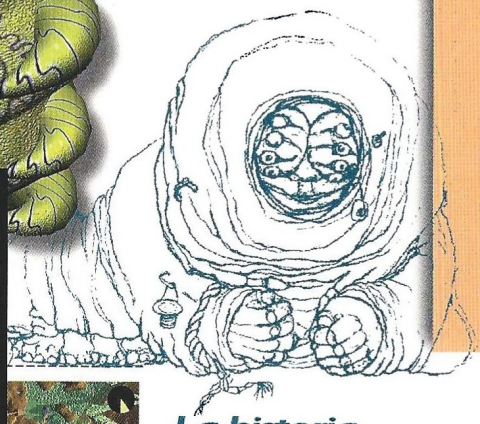








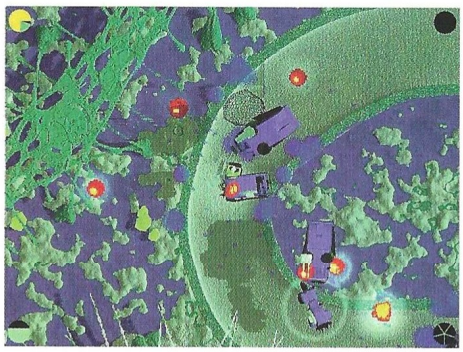
Precio: sin determinar
Requerimientos: Pentium 166, 16 Mb de RAM, 200Mb de disco duro libres, Windows 95, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón, SVGA
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Interactive Magic
Distribuidor: Friendware

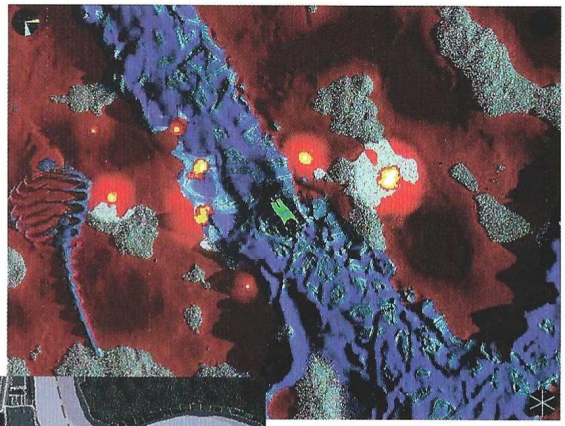


La historia nace, crece y se desarrolla en un amasijo de figuras espacio-temporales, mundos alienígenas y elementos de difícil descripción

todo terreno allí abajo. Podrás atravesar pasajes que pueden conducirte a cualquier parte, refugiarte en los escondites, reparar tus armas o repostar, pero todo te resultará tan poco familiar, tan raro que necesitarás tiempo para reaccionar y seguir con la partida.

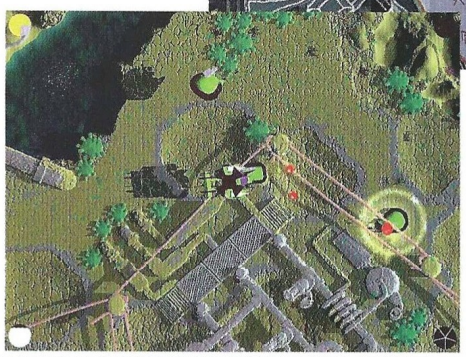
En resumen, no se trata de un mal juego, pero aquellos quienes prefieran productos clásicos pueden encontrar algún problema con Vangers. Y si ya todo parece raro desde el principio, prueba a hablar con algún alienígena para terminar de asombrarte. En cualquier caso, la mejor opción es el juego multijugador, que te ofrece la posibilidad de una lucha más encarnizada por la supervivencia.





El truco es...

Dado lo accidentado de los decorados, el juego dispone de unas teclas para hacer saltar el vehículo. Úsalas cuando no puedas salir de algún sitio. Esta función tiende a olvidarse y puedes quedar atrapado en un lugar sin saber qué hacer.



Calificación

Vangers One for the road

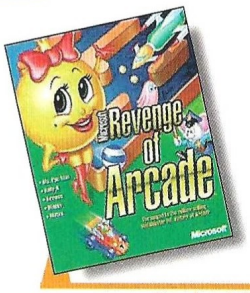
Pros: Se trata de un juego muy novedoso tanto en su concepción como en su aspecto visual. El interfaz es cómodo cuando lo dominas.

Contras: A veces no hay por donde agarrarlo. Los gráficos que componen el terreno de los mundos son a menudo confusos y es fácil perderse en el terreno por una tontería. Cuesta hacerse con el juego.

¿Porqué?

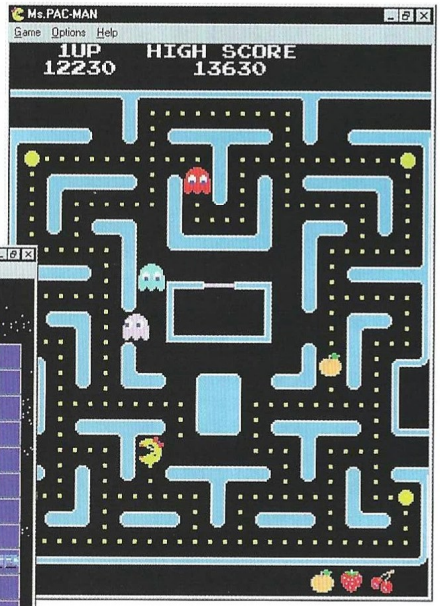
Revenge of Arcade

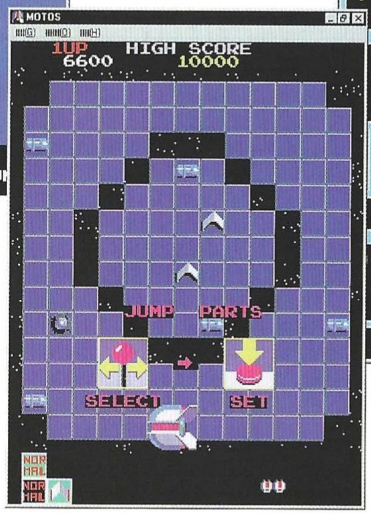
Aunque se conservan bien para su edad, el tiempo ha hecho mella en estos juegos que sólo entusiasmarán a quienes estamos más cerca de los treinta que de los veinte.

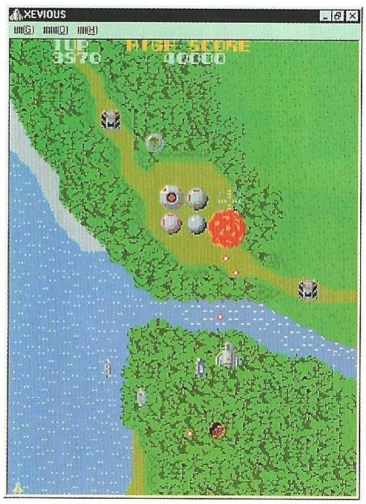


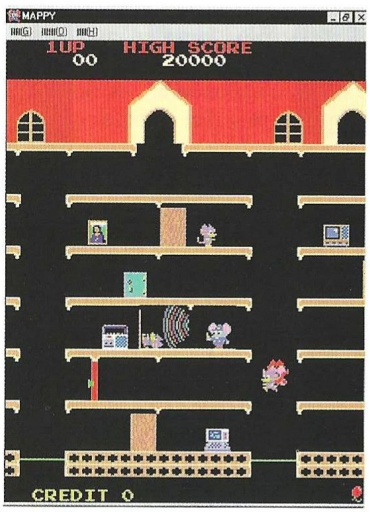
Precio: 4.990
Requerimientos: Pentium 90 MHz, 16Mb de RAM, 36Mb de disco duro, Windows 95, SVGA, CD-ROM 2x, Tarjeta de sonido, ratón.
Nº de jugadores: 1 ó 2
Editor: Microsoft
Distribuidor: Microsoft

Tan sólo la añoranza de la juventud perdida y los recuerdos de la adolescencia, podrán mover a alguien hasta una tienda de juegos para PC, con el fin único de adquirir este producto. En el pack se incluyen cinco celebridades que, vistas desde el prisma actual son ridículas, aunque en su época desataron pasiones. Son juegos muy fáciles de manejar, bastante simples en su concepción y algunos muy adictivos. Entre los más conocidos, están el típico come-cocos, que aquí se llama Ms. Pac-Man por ser la versión femenina; un mata-marcianos llamado Xervious que consiste en pilotar una nave espacial e ir disparando a todo lo que se aproxime para completar niveles; y un juego de plataformas llamado Mappy que ofrece la oportunidad de jugar a policías y ladrones con manía persecutoria. Rally-X no tiene más misterio que conducir un coche de carreras dentro de un laberinto y buscar elementos que debes tomar u obstáculos a evitar. Por último, Motos intenta simular un escenario tridimensional suspendido en el espacio con un propósito: habrá enemigos que intentarán precipitarte fuera de la plataforma a empujones, y tú deberás lanzarlos a ellos fuera, antes que hagan lo propio contigo. Como puedes comprobar, no es que su complejidad cause dolor de cabeza precisamente, aunque, en comparación con lo que podemos disfrutar hoy en día, no dejan de tener un cierto glamour tipo Betty Boop enfrentada a una chica manga.









El truco es...

En Xervious intenta mantenerte a mitad de pantalla. Así, cuando te veas en un apuro, tendrás espacio suficiente para retroceder y salvarte.

Calificación

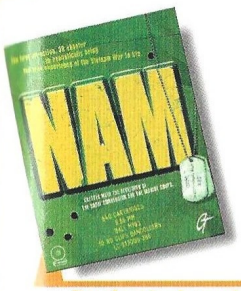
Revenge of Arcade

Pros: Se trata de juegos muy simples que pueden disfrutar personas poco instruidas en el mundo de los juegos para PC. Es como viajar en el tiempo hacia el pasado.
Contras: Sólo se trata de reliquias. Su simpleza y sus gráficos sólo se comprenden vistos desde la década de los 80.

Una vacuna contra la rabia

NAM

Aún después de tanto tiempo, la guerra de Vietnam sigue habitando en el corazón de mucha gente... en forma de espina. ¿Quizá los juegos podrán sustituir algún día a los analgésicos?.



Precio: sin determinar
Requerimientos: 486 DX2/100MHz, 16Mb de RAM, 60Mb de disco duro, SVGA, MS-DOS 5.0 ó Windows 95, tarjeta de sonido, CD-ROM 2x, ratón
Nº de jugadores: 1
Editor: GT Interactive
Distribuidor: New Software Center

El juego es una fácilona imitación de cualquier Doom, ambientado en un campo de batalla acerca del cual han corrido ríos de tinta; en concreto en los campos en donde tuvo lugar la guerra de Vietnam. Con un sencillo interfaz y pocas opciones, la única finalidad del jugador que se adentre en sus escenarios, será la de destruir al enemigo, que en este caso son los soldados vietnamitas, ya que se juega desde la perspectiva del bando americano. Multitud de niveles y unas caracterizaciones muy señaladas, intentan ofrecer un escape al cúmulo de tensión en el quehacer diario, abriendo perspectivas más brutales a la destrucción a través de las armas de fuego.

A la hora de jugar, podremos elegir entre diversos niveles de dificultad, dentro de los cuales obtendremos acceso a los ofrecimientos más comunes de éste género: diversos tipos de armamento, posibilidad de recuperar el nivel de vida que poseamos, recogida de municiones, apertura de puertas o utilización de transportes. La riqueza de sus escenarios se traduce en una detallada sucesión de elementos decorativos que invitan a la confusión del jugador, que no tardará en sucumbir a los ataques enemigos en las primeras sesiones de juego, dado que resulta difícil acostumbrarse a un terreno tan complejo y lleno de matices. Dotado de unos gráficos realistas que se esmeran más cuando se trata de destrozar los cuerpos de los soldados enemigos –circunstancia ayudada por inequívocos efectos de sonido–, la carga de violencia a lo largo de todo el juego está tan remarcada que no puede quedar lugar a dudas sobre su argumento. Además, el gore abunda en su más desagradable interpretación, utilizado como señuelo para un público especialmente atraído por este tipo de violencia, más real que la ofrecida habitualmente en juegos similares, en donde al menos los cuerpos destrozados pertenecen a seres que no son humanos. En fin, un juego tan olvidable como el lamentable capítulo de la historia en que se inspira.

El truco es...

Cuando oigas a tu alrededor un obús que cae, procura correr en la dirección en que menos se oiga porque a menudo pueden acabar con tu vida al caer si explotan cerca.

Calificación

NAM

Pros: Los escenarios son vastos y están llenos de intrincados laberintos por donde perderse en el más amplio sentido de la palabra.
Contras: La violencia que representa es brutal ya que esta vez no se destrozan cuerpos de alienígenas o de mutantes, sino de soldados perfectamente reconocibles que no lo son tanto después de dispararles...

Con mucha garra

Tiger Woods
PGA Tour Golf 99

Desde sus inicios, el golf ha tenido que cargar con dos grandes tópicos, que parecían no distar mucho de la realidad: ser un deporte para ricos, y contar sólo con campeones blancos en el palmarés de sus diferentes torneos. Si bien el primer tópico continua sin distar mucho de la verdad, el segundo quedó hecho pedazos con la aparición en el circuito profesional de Tiger Woods.

Precio: 5.990
Requerimientos: Pentium 133, 32Mb de RAM, Windows 95, CD-ROM 4x, 100Mb de disco duro libres, SVGA, tarjeta de sonido, ratón, tarjeta aceleradora 3D (opcional)
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: EA Sports
Distribuidor: Electronic Arts

Fulgurante, arrolladora o meteórica son algunos de los adjetivos con los que se puede calificar la breve pero impresionante carrera de Tiger Woods en el circuito profesional de golf. Si bien es cierto que después de ganar el Masters su trayectoria ha sufrido un cierto estancamiento a nivel de triunfos, basta apenas echar un vistazo a sus estadísticas para comprobar que "el Tigre" es el jugador más sólido de los últimos tiempos: actualmente es uno de los escasos jugadores que ha superado el corte en todos los torneos en los que ha participado, y también el segundo que ha empleado menos golpes para completar los 18 hoyos de los diferentes campos que ha pisado.

Regularidad podría ser, así pues, la palabra que definiera el juego de Tiger Woods, si no fuera por que en el nada es "regular", sino más bien sobresaliente: si se distrae la mirada de las estadísticas, y se fija en observar el juego de este joven campeón, uno se hallará ante uno de los estilos más brillantes e inteligentes del mundo del golf. Ahora bien, dejando a un lado el perfil de Tiger, centrémonos en averiguar hasta que punto EA Sports ha conseguido emular la brillantez de "el Tigre" en la nueva entrega de su ya legendaria saga PGA Tour Golf, y hasta que punto ésta se haya a la altura de los últimos juegos del género.

Brillante y versátil

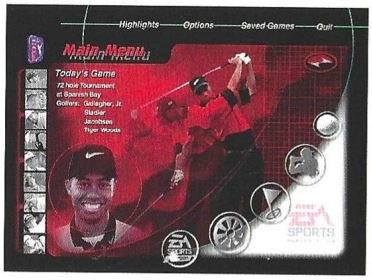
Aunque el juego nos ofrece la posibilidad de acceder a una amplia variedad de resoluciones de pantalla para ajustar el programa a las posibilidades de nuestro ordenador, no cabe duda alguna que donde el juego adquiere su máximo esplendor es haciendo uso de la opción para tarjetas 3D, ya que no sólo los gráficos alcanzan altas cotas de calidad, sino que el "repinte" –por llamarlo de alguna forma– de pantalla es absolutamente instantáneo, con lo cual el juego gana tremendamente en rapidez –y por lo tanto en jugabilidad–.

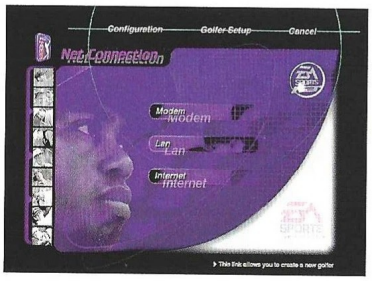
Gran parte de los elementos que aparecen en los decorados han sido digitalizados, y los movimientos de los jugadores han sido capturados a partir de video, lo cual confiere al juego un elevado realismo. Además de Tiger –podemos jugar con él o contra él–, se incluyen otros siete golfistas –entre ellos Mark O´Meara o Tom Kite– pero podemos crear infinitos con una opción de menú destinada a este particular.

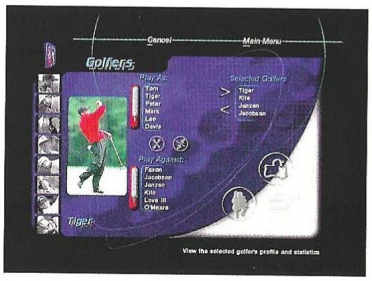
En la variedad...

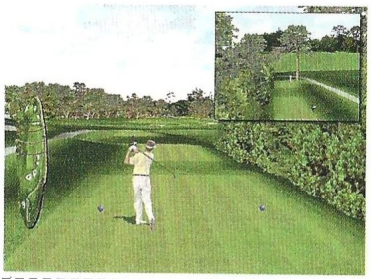
Ya sea en los menús principales, o en cada uno de los submenús a los que podemos acceder durante el propio desarrollo del juego, nos vamos a encontrar con multitud de posibilidades para configurar el programa a nuestro propio antojo.

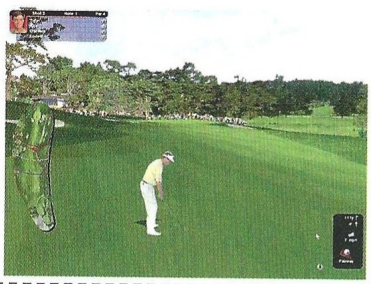
Para empezar nos encontraremos con el hecho de que se ponen a nuestra disposición 9 modalidades de juego diferentes –entre ellas, por supuesto, la de práctica– además de las variadas opciones multijugador, y que se incluyen tres campos diferentes –TPC at Summerlin, TPC at Sawgrass y Pebble Beach– para que pongamos a prueba nuestras habilidades.

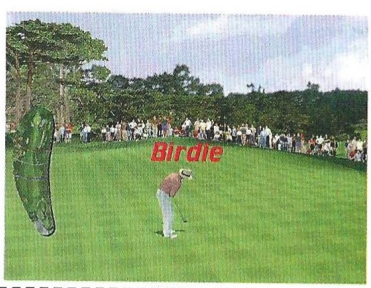


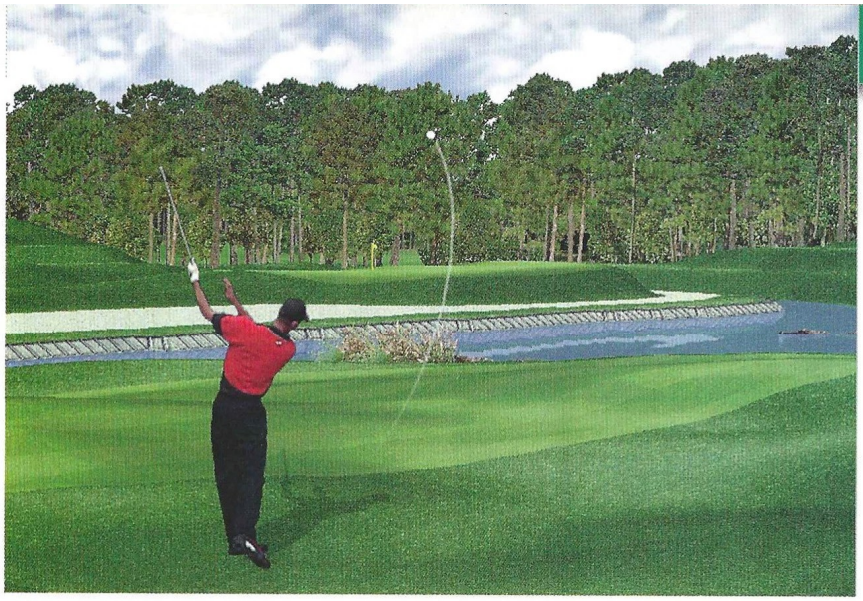




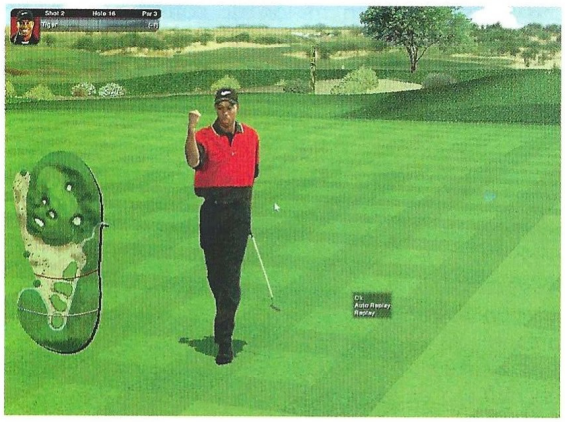


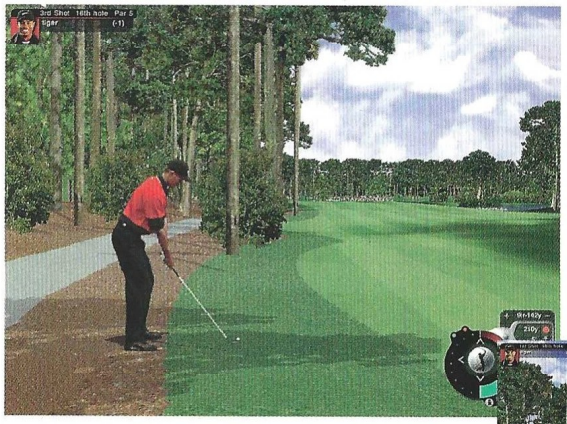


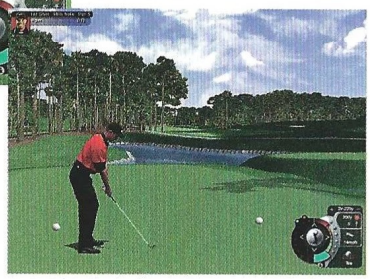


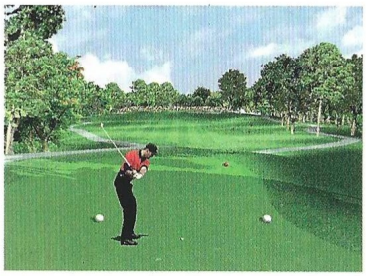


Donde el juego adquiere su máximo esplendor es haciendo uso de la opción para tarjetas 3D









Para seguir, nos encontraremos con la posibilidad de alterar factores decisivos para incrementar o reducir el grado de dificultad del juego, como por ejemplo eliminar el efecto del viento en la bola, ajustar los "greenes" para que sean más rápidos o más lentos, la altura del "rough" e incluso la pericia de nuestros oponentes, lo cual nos permite fácilmente adaptar el programa a nuestro nivel real de juego.

El truco es...

Además de hacer caso a nuestro caddie, es importante estudiar bien cada golpe: en el golf las prisas se pagan con golpes sobre el par. Aunque cada uno tendrá su propia opinión, para nosotros el teclado es la mejor forma de lograr un buen "swing".

En busca del "swing" perfecto

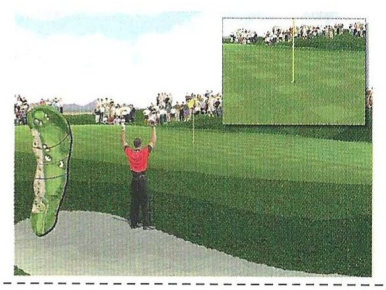
Mientras que juegos anteriores han tenido que optar por tomar la decisión de optar por el sistema clásico de realizar el "swing" –con tres "clicks" del ratón– y otros se decantaban por un sistema más complejo que trataba de emular el movimiento del palo a través del ratón, los chicos de EA Sports no se han complicado: como sobre gustos no hay nada escrito han decidido incluir las dos variantes para que sea el propio usuario quien se decante por una u otra. Es importante reseñar también que la modalidad "clásica" de "swing" se puede realizar mediante el teclado, lo cual facilita las cosas de manera notable.

Como curiosidad hay que reseñar que si jugamos asumiendo el papel de "el Tigre" podemos intentar realizar un golpe especial, el "Tiger shot" –de una potencia insospechada– para lo cual tendremos que situar los indicadores del "swing" en una posición casi perfecta.

Pasa el corte

Resumiendo, esta nueva versión del PGA Tour Golf no sólo cumple las expectativas, sino que se presenta como una de las elecciones más recomendables de las aparecidas en los últimos tiempos.

Con una calidad técnica encomiable, una jugabilidad endiablada y multitud de pequeños buenos detalles –amplia variedad de cámaras para observar la acción, grabación automática de los mejores golpes, etc.– el juego se muestra muy cercano a la calidad sobresaliente de su protagonista, el genial Tiger Wo-



Calificación

Tiger Woods PGA Tour Golf 99

Pros: En general la calidad técnica del programa y su jugabilidad. Es un factor muy destacable el hecho de que se puedan utilizar campos de otras versiones del PGA Tour Golf.

Contras: Aunque el juego haya sido localizado al castellano, las voces –bastante repetitivas, por cierto– se han quedado en inglés, entre ellas los consejos del caddie.

El abejorro vuela de nuevo

Carrier
Strike Fighter iF/A-18E

Una vez más, el F-18 Hornet es protagonista de un simulador de vuelo. Entre éste y el F-22, han acaparado los departamentos de desarrollo de la compañías de software

El F-18 Hornet hizo su primera aparición como YF-17, en la competición de Aviones de Combate Ligeros. La U.S. Air Force creó una competición entre un YF-17 y un YF-16, para elegir el próximo caza que dotaría a sus unidades. Aunque el YF-17 perdió la competición, la U.S. Navy y los Marines, le eligieron en 1975 para sustituir al F-4 Phantom II como caza multiuso. Así nació el F-18.

El actual Super Hornet nació de un estudio realizado en 1987 para buscar un avión que sustituyera al F-18. Este estudio aconsejó que se hicieran mejoras estructurales en vez de diseñar un avión completamente nuevo. El primer Super Hornet voló el 29 de Noviembre de 1.995. Actualmente hay 12 Super Hornets en fase de pruebas. El corazón del Super Hornet es su radar, capaz de detectar objetivos a una distancia de 80 millas, así como los misiles AIM-120A y el AIM-9X.

El F/A-18 Super Hornet será el principal caza de la U.S. Navy durante muchos años. Aunque externamente es parecido al F-18 normal, es significantemente distinto. Más grande, más furtivo, incorpora aviónica con tecnología punta: es el caza del siglo XXI.

El padre de todos los abejorros

La imagen de una base de la Marina nos da la bienvenida al mundo del Super Hornet, algo ya utilizado anteriormente en el Apache, que hace más fácil e intuitivo el manejo del juego. Desde esta vista podremos acceder a cada una de las opciones disponibles en el juego.

Como siempre tenemos a nuestra disposición un número de maneras distintas de jugar, abarcando una amplia variedad de gustos: solos, en pareja o en multitud... Tenemos la posibilidad de aprender a manejar el avión a través de las consabidas misiones de entrenamiento, en las que se nos explicarán desde las maniobras más sencillas y rutinarias a las más complejas o menos conocidas, además del manejo de los diversos sistemas de última generación de que dispone nuestro flamante Super Hornet. También nos ayudará a memorizar el elevado número de teclas y combinaciones de éstas que deberemos utilizar a lo largo de nuestra, esperemos, exitosa carrera como pilotos. Todo esto, por supuesto, volando en un simulador, por lo cual si nos estrellamos no perderemos la vida, y podremos volver a intentarlo o dejarlo definitivamente.

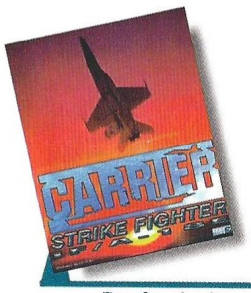
Para aquellos impacientes que no quieran aprender o que ya sepan, la opción de acción instantanea les viene al pelo. Podrán salir en misión de combate inmediatamente, con su avión (con el armamento completo) y con tu compañero de vuelo dispuesto a evitar que te vuelen el trasero...

Por último tenemos las campañas, dos en concreto. Se desarrollan en el Golfo Pérsico y en el Mar Egeo. Por lo visto, Sadam ha vuelto a hacer de las suyas, y hay que darle un severo correctivo.

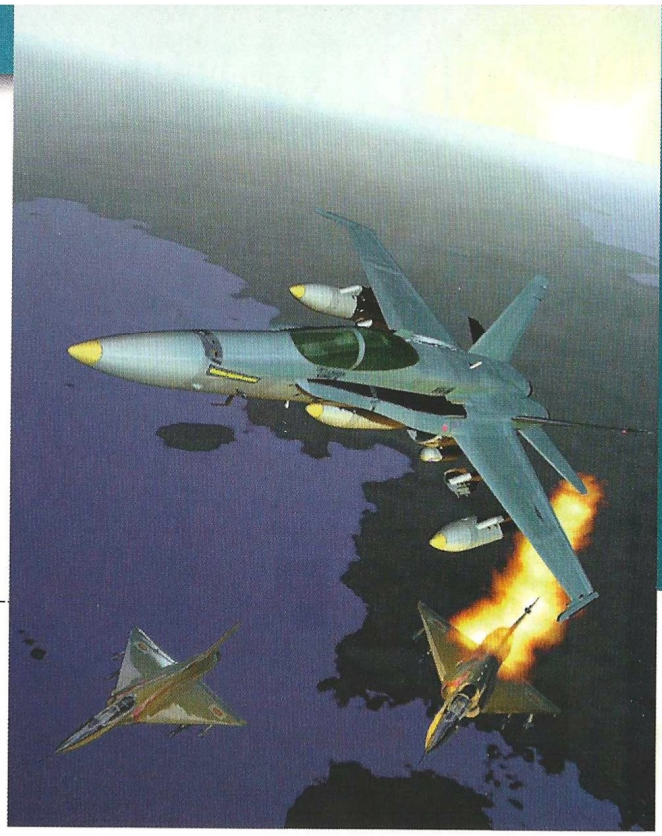
La opción especial del juego es la de multijugador. Como ya sabréis –y si no ahora os lo contamos– los señores de iMagic Online se dedican a hacer simuladores (Warbirds por poner un ejemplo), para su uso y disfrute a través de Internet, por lo que el número de personas que pueden jugar simultáneamente es muy elevado. Por lo tanto es la opción más interesante si se tiene la posibilidad de juntar a un buen puñado de gente.

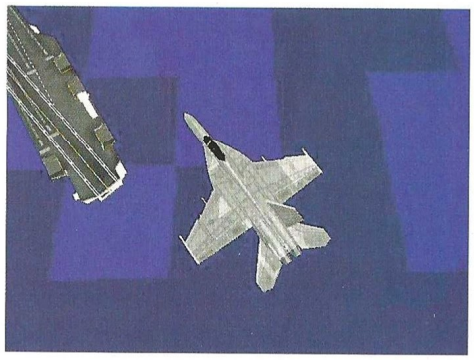
Una de cal y otra de arena

No le habrían venido mal unas manitas más de pintura a



Precio: sin determinar
Requerimientos: Pentium 133 Mhz, 24 MB RAM, CD-ROM 6x, Windows 95, SVGA, ratón, 100MB de disco duro libres
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: iMagic Online
Distribuidor: Friendware





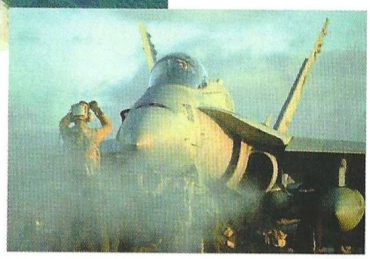
es la cabina virtual y las múltiples vistas externas. Sin duda alguna harán nuestro vuelo mucho más real y más seguro, permitiéndonos en todo momento otear a nuestro alrededor en busca de ese avión enemigo que nos podría dar un disgusto. A pesar de que dispongamos de un maravilloso sistema de radar y una aviónica sofisticada que en todo momento nos avisará de todo lo que suceda a nuestro alrededor, también es conveniente echar un vistazo al exterior por si a nuestra querida aviónica se le ha escapado algo. Improbable pero posible. Además las vistas externas nos permitirán, no solo ayudarnos a localizar al enemigo, sino poder disfrutar de cómo nuestros compañeros atacan y son atacados, de ver al enemigo acercarse, etc. Por ello, no está de más familiarizarse con ellas.

los gráficos. Aunque correctos en todo momento, en los últimos meses hemos visto aparecer autenticas preciosidades, llenas de detalles, más reales que la propia realidad en las pantallas de nuestros ordenadores. Quizá se pueda justificar un poco teniendo en cuenta que jugar a través de Internet y pretender fluidez es algo bastante difícil, por lo que algo había que sacrificar. Pero bueno, la mancha sólo llega hasta ahí.

Todo esto lo podremos comprobar por nosotros mismos a través de algo que no podía faltar

El truco es...

Cuando veas que la cosa se pone fea, llama a tu compañero y que te eche una mano, por no decir que se encargue él de todo.



Un detalle que hará que le tengamos más apego a nuestro piloto es la posibilidad de personalizarle, ponerle foto, elegir el escuadrón, etc. Con esto le daremos un toque de personalidad a cada uno.

IMagic Online ha realizado un buen simulador, aunque no será en el ordenador doméstico volando en solitario donde se saque el máximo partido al juego, sino en nuestra amada y odiada red de redes, Internet, y es que iMagic Online es una maestra en juegos con esta opción.

Calificación

Carrier Strike Fighter iF/A-18E

Pros: La posibilidad de poder jugar a través de Internet con más gente con diferentes formas de pilotar, hacen que la jugabilidad y el entretenimiento se amplien.

Contras: La relación requerimientos del sistema/calidad es demasiado alta. Se necesita un señor ordenador para sacarle todo el partido al juego. Quizá sea demasiado pobre para los pilotos habituados a volar solos en casa y demasiado florido para los jugadores a través de Internet.

Computer Gaming World

Dawn of War

Virgin INTERactive

CONCURSO

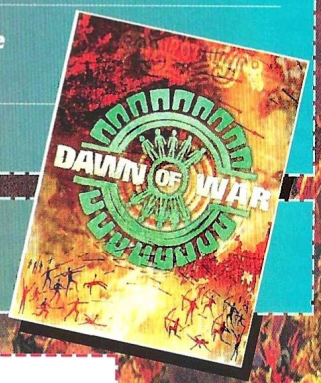
Computer Gaming World y Virgin Interactive España te proponen volver a la prehistoria con Dawn of War, el último juego de estrategia en tiempo real que ofrece la más espectacular tecnología 3D respetando al máximo la sencillez y la esencia del género. Como te contamos el mes pasado, las tribus –Cromagnon, Neandeerthals y Saurians– se enfrentan entre sí por el poder y la tierra, teniendo que hacer frente a volcanes, glaciares y todo tipo de peligros. Los dioses favorecen a sus adoradores con fenómenos meteorológicos y fabulosas habilidades.

Dawn of War tiene una concepción muy sencilla y posee una visión fantástica de un género que ya aburría con tanto militarismo. Es una oportunidad única para probar algo diferente y muy apetecible. Tienes el futuro de la Tierra en tus manos. ¿Qué raza será la que pueble el planeta? De ti depende el resultado.

Sólo tienes que contestar dos sencillas preguntas para participar en el sorteo de los 15 juegos Dawn of War:

1.¿Qué compañía ha creado el juego?

1.Nombra al menos un tipo de dinosaurio que puedes encontrar en el juego.



Premios:

- 15 JUEGOS DAWN OF WAR

Cupón de participación

Enviar a: **Computer Gaming World**
Redacción. C/ Miguel Yuste ,26.
28037 Madrid

Nombre .....
Apellidos .....
Edad .....
Dirección .....
Localidad ..... C.P. .....
Provincia ..... Teléfono ( ) .....

Respuestas:

1. .....
2. .....

Bases

1.- Podrán participar en el sorteo todos aquellos lectores de Computer Gaming World que envíen el cupón original (NO se admiten fotocopias), dentro de un sobre, a la siguiente dirección:

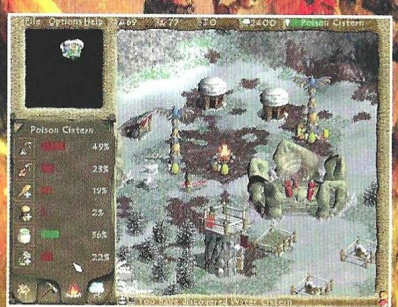
COMPUTER GAMING WORLD
AMÉRICA IBÉRICA, S.A.
C/ Miguel Yuste 26.
28037 Madrid
(En el sobre se deberá indicar:
"Concurso Dawn of War")

2.- De entre todos los cupones que se reciban con las respuestas correctas a las 2 preguntas que formulamos, se procederá a escoger 15, que conseguirán uno de los juegos Dawn of War. Los premios no serán canjeables, bajo ningún concepto, por dinero o cualquier otro material.

3.- Sólo entrarán en el sorteo aquellas cartas recibidas antes del 14 de Octubre de 1998, tomando como referencia la fecha del matasellos, que deberá ser como máximo del 16 de Octubre de 1998.

4.- El sorteo se llevará a cabo el 16 de Octubre de 1998, publicándose el resultado en el número 36, correspondiente a Noviembre de la revista Computer Gaming World.

5.- La participación en este concurso implica la aceptación sin condiciones de todas sus bases. Cualquier incidencia que se produzca, no especificada en estas bases, será resuelta por los organizadores del concurso.



LLAMA AL 93 457 82 75 Y RESERVA TUS JUEGOS

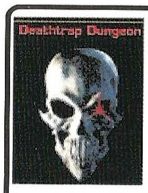
ARCADE Y ACCION

QUAKE II

Segunda entrega del arcade más vendido: en él te esperan nuevos escenarios, enemigos y trucos. Manual en castellano y software en inglés.

P.V.P. 7.995

PRECIO OPEN: 7.495

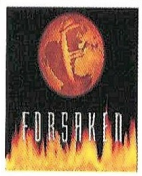


DEATHRAP DUNGEON

Prepárate para la pesadilla que se avecina. Deathrap Dungeon, un impresionante juego de acción en tercera persona.

P.V.P. 7.995

PRECIO OPEN: 7.495



FORSAKEN

Un impacto visual sorprendente junto a una banda sonora espectacular. Acción a ritmo trepidante a los mandos de una nave con toda movilidad.

P.V.P. 7.995

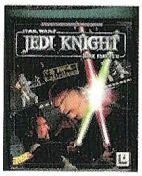
PRECIO OPEN: 7.750

ST. FIGHTER ALPHA

Regresa una leyenda perdida con más personajes y más movimientos. Prepárate para enfrentarte al más terrible enemigo: tú mismo.

P.V.P. 4.990

PRECIO OPEN: 4.750

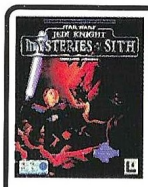


JEDI KNIGHT

Acción en primera persona en un nuevo juego de la saga de Star Wars. Espectaculares gráficos 3D. Manual y software en castellano.

P.V.P. 7.900

PRECIO OPEN: 7.495

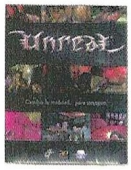


JEDI KNIGHT: MISTERY OF THE SITH

14 nuevos niveles, 4 nuevas armas, 5 nuevos poderes, 20 nuevos enemigos y un nuevo personaje: Mara Jade.

P.V.P. 4.995

PRECIO OPEN: 4.990

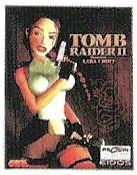


UNREAL

Si te gusta Quake II, Unreal te ofrece grandes dosis de aventura. Sal del Planeta con vida y habrás ganado. Lo importante es sobrevivir (3Dfx).

P.V.P. 6.990

PRECIO OPEN: 6.750

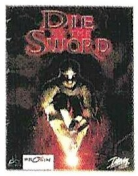


TOMB RAIDER II

Prepárate a disfrutar, ya que Lara Croft regresa a tu ordenador para cautivarte de nuevo. Gráficos mejorados. Manual en Castellano y Software en inglés.

P.V.P. 7.995

PRECIO OPEN: 7.495

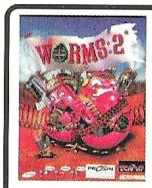


DIE BY THE SWORD

Olvídate de hablar con la gente. Aprende a usar una espada y a lanzar conjuros si quieres sobrevivir. Acción sin límites en este juego 3D.

P.V.P. 7.450

PRECIO OPEN: 6.995



WORMS 2

¿Quién te ha dicho que los gusanos son unos simpáticos bichitos sonrosados que viven bajo tierra? Divertido juego de plataformas.

P.V.P. 7.995

PRECIO OPEN: 7.445

GEX3D: ENTER THE DECKO

Evita que Rez domine todas las emisiones de televisión del país en un divertido juego de plataforma con gráficos 3D.

P.V.P. 5.995

PRECIO OPEN 5.495

PANDEMONIUM II

Un sensacional juego de plataforma 3DFX. Al mando de Nikki, la hechicera acróbata o de Fargus el bufón loco para evitar los designios de la reina de Goon.

P.V.P. 6.990

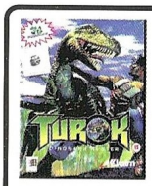
PRECIO OPEN: 5.995

HOUSE OF THE DEAD

Conversión a PC del juego de Sega. Sólo dispones de tu arma para enfrentarte a 36 engendros (soporta 3DFX).

P.V.P. 5.995

PRECIO OPEN: 5.750



TUROK

Disfruta de este fabuloso juego para 3DFX, lucha contra las hordas de dinosaurios biónicamente alterados en este mundo 3D.

P.V.P. 7.990

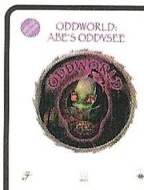
PRECIO OPEN: 7.800

QUAKE II: THE RECKONING

Lo que estabas esperando: nuevas, amplias y variadas misiones para el rey del género de acción.

P.V.P. 5.995

PRECIO OPEN: 5.495



ODDWORLD

Abe está en los huesos, sólo lleva un taparrabos y va desarmado. Desata los poderes especiales de Abe y enfréntate a tus enemigos. Textos y voces en castellano.

P.V.P. 6.990

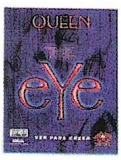
PRECIO OPEN: 6.795

PAX CORPUS

La raza humana corre peligro. Un instrumento psíquico acecha ¿serás capaz de proteger a la raza, o te atreverás a destruirla?

P.V.P. 6.995

PRECIO OPEN: 6.750

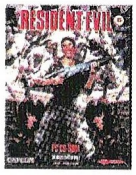


QUEEN: THE EYE

Rompecabezas, luchas y discusiones en 5 mundos. Inspirado en la banda Queen. Recuerda, es necesario ver para creer.

P.V.P. 7.990

PRECIO OPEN: 7.990

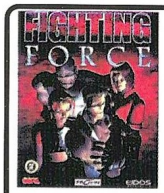


RESIDENT EVIL

Acción sangrienta en primera persona: cárgate a todo bicho viviente. Gráficos en 3D. Manual en castellano y software en inglés.

P.V.P. 5.500

PRECIO OPEN: 5.450



FIGHTING FORCE

Entra en este fantástico mundo tridimensional a los mandos de uno de sus cuatro protagonistas y experimenta nuevos movimientos.

P.V.P. 7.995

PRECIO OPEN 6.995

UBIK

Interesante mezcla de estrategia, acción y aventura. Controla las 60 armas y los 48 poderes psíquicos en esta estrategia 3D en tiempo real.

P.V.P. 7.990

PRECIO OPEN 7.495

El Monstruo Multimedia

Open Multimedia

Más de 500 m2 dedicados al software multimedia
la tienda más grande de Europa en su categoría

APROVECHA LOS 11 OFERTONES DEL MONSTRUO,

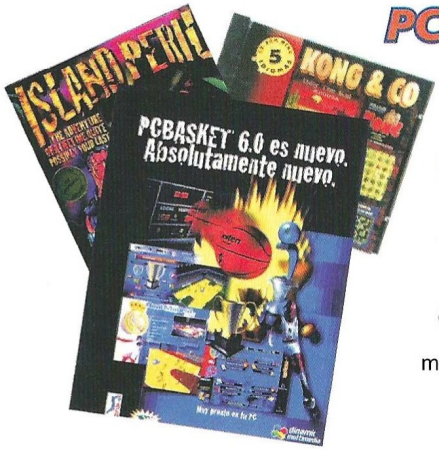
LOTE BUITRE

HEART OF DARKNESS
SHAKII THE WOLF
KONG & CO.
MAS DE 1000 JUEGOS

Heart of Darkness, el mejor juego de plataformas de la historia se apodera de tu ordenador. Deberás salvar a la humanidad y de paso a tu perro, de una terrible invasión alienígena. Disfruta tambien con Shakii the Wolf y sus magníficas aventuras y por si fuera poco, Más de 1000 Juegos para Windows y Kong & Co.

~~14.000~~ **PRECIO OFERTA 6.995**

LOTE MURCIELAGO

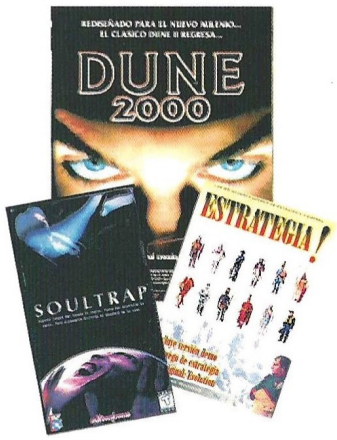


PC-BASKET 6.0
ISLAND PERIL
KONG & Co.

PC-Basket 6.0, el esperado simulador de Basket de la liga ACB con soporte 3DFX, más Island Peril, el fascinante juego de acción tipo Doom y Kong & Co.: más de 25 juegos al estilo de las mejores máquinas recreativasl.Todo a un precio imposible de superar.

~~8.000~~ **PRECIO OFERTA 2.995**

LOTE GUSANO

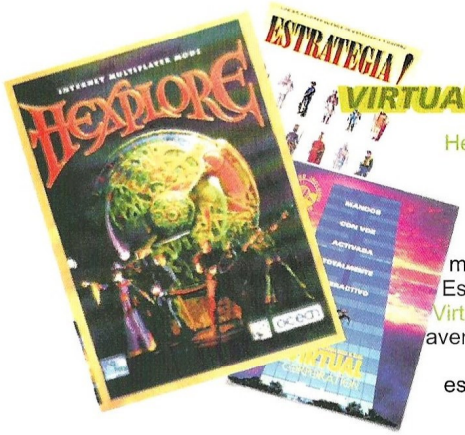


DUNE 2000
SOULTRAP
ESTRATEGIA!

Dune 2000, la secuela de la saga de estrategia futurista con grandes mejoras gráficas y ampliación de las unidades de combate. Desafía la naturaleza y hazte con el mando del planeta. Redondea tu compra con Soultrap un juego de acción que te atrapará y con Estrategia! la mejor selección de juegos de estrategia para Windows.

~~15.000~~ **PRECIO OFERTA 6.995**

LOTE DE LA BOA

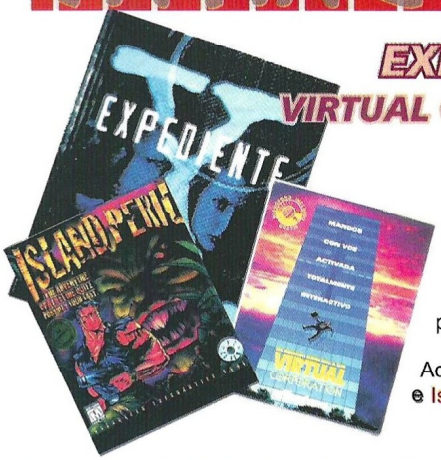


HEXPLORE
ESTRATEGIA!
VIRTUAL CORPORATION

Hexplore, fantástica novedad, mezcla de rol, aventura y acción con una calidad digna de los grandes. Además Estrategia!, la mejor colección de juegos de Estrategia para Windows 95 y Virtual Corporation el juego de aventura virtual en un ambiente esquizofrénico, ¿lograrás escapar de las garras de este fantástico lote?

~~16.000~~ **PRECIO OFERTA 7.500**

LOTE CAMALEON

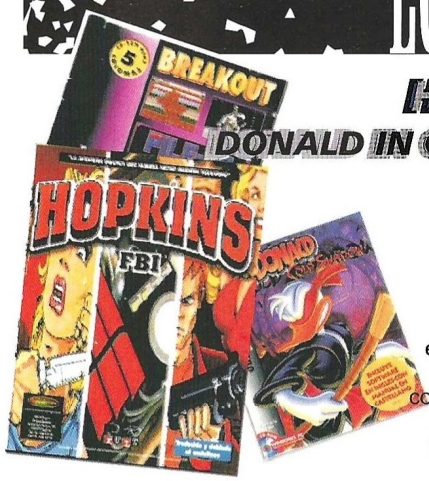


EXPEDIENTE X
VIRTUAL CORPORATION
ISLAND PERIL

El juego más esperado, Expediente X, llega envuelto de misterio. Sigue los pasos de Mulder y Scully en esta película interactiva basada en su série homónima. Además Virtual Corpoprtion e Island Peril todo junto a un precio único e irresistible.

~~18.000~~ **PRECIO OFERTA 7.995**

Lote cuervo



HOPKINS FBI
DONALD IN COLD SHADOW
BREAKOUT

Hopkins FBI, aventura gráfica de dibujos animados de gran calidad.Título sólo apto para adultos con la dosis exacta de humor, violencia y aventura gráfica, junto con Donald in Cold Shadow, divertidísima, y por último Breakout, la selección de juegos recreativos.

~~15.000~~ **PRECIO OFERTA 6.995**

Para pedidos llama ahora al (93) 457 82 75 y no te olvides de visitar nuestra web www.openmultimedia.com

RESÉRVALO YA, LLAMA AHORA AL 93 457 82 75

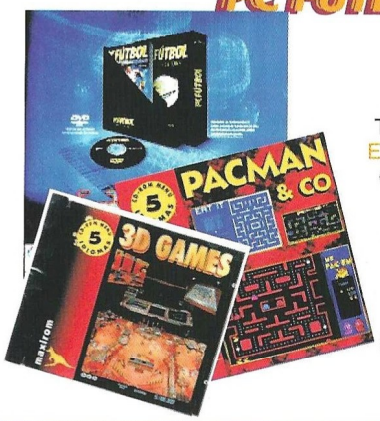
LOTE HALCON

STREET FIGHTER ALPHA
EXPECT NO MERCY.
3D GAMES

El regreso de una leyenda perdida: Street Fighter Alpha, para que te enfrentes al más terible de tus enemigos: tú mismo, con más personajes y más posibilidades de movimientos. Con otro clásico de la lucha Expect No Mercy, Acompañado de 3D Games la fantástica colección con 25 juegos de 3D a un precio irresistible.

~~12.000~~ **PRECIO OFERTA 4.995**

LOTE MOCHUELO



PC FUTBOL 6.0 EXT. 2
3D GAMES
PACKMAN & CO.

Todos los datos de la liga en la Extensión 2 del PC Futbol junto con PC Premiere y PC France de regalo y la edición de oro para coleccionistas, junto con 3D Games, la fantástica selección de juegos 3D y Pacman & Co., la mejor selección de juegos de Pacman que hayas visto, todo a un precio increible, pero cierto.

~~10.000~~ **PRECIO OFERTA 2.495**

LOTE marabunta

COMMANDOS
ESTRATEGIA!
SOULTRAP

Commandos combinación de Estrategia en tiempo real y acción como no has visto nunca, modelos detallados en 3D y un sistema avanzado de Inteligencia Artificial que convierte al enemigo en un peligro, además Estrategia!, para que sigas con 20 juegos de Estrategia más y SoulTrap, la acción que te atrapará.

~~15.000~~ **PRECIO OFERTA 6.995**

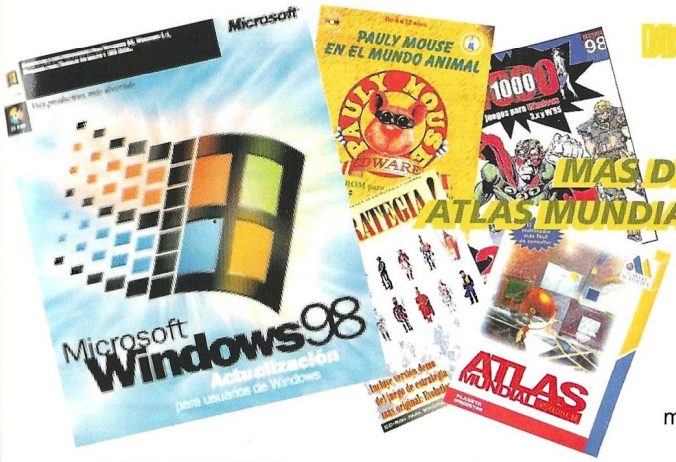
LOTE TIBURON

OUTWARS
EXPECT NO MERCY
ESTRATEGIA!

El primer gran Arcade de Microsoft con soporte 3Dfx: Outwars, Prepárate para surcar los diferentes mundos con tu jetpack y defiende tu mundo del ataque alienígena, junto con Expect No Mercy, el juego de acción más agresivo y además Estrategia! el último compendio de juegos de estrategia para W-95.

~~16.000~~ **PRECIO OFERTA 7.990**

LOTE de CAIMAN



WINDOWS 98
PAULY MOUSE
ESTRATEGIA
MAS DE 1000 JUEGOS
ATLAS MUNDIAL PLANETA '98

Si quieres dar un salto en seguridad, en prestaciones en nuevas posibilidades... apúntate ya a ser el primero en usar Windows 98. Nunca tendrás una oportunidad mejor para hacerlo que este superlote.

~~38.000~~ **PRECIO OFERTA 19.900**

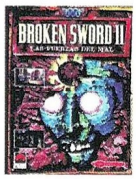
¡Atención, amigo de Open! Si tienes una tienda de informática y quieres poner un punto de venta del Monstruo... ¡Contacta conmigo!

Llama al 93 457 82 75

Para pedidos llama ahora al (93) 457 82 75 y no te olvides de visitar nuestra web www.openmultimedia.com

LLAMA AL 93 457 82 75 Y RESERVA TUS JUEGOS

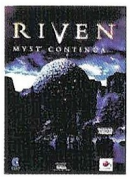
AVENTURA Y ROL



BROKEN SWORD II
Como protagonista te verás involucrado en los misterios de la civilización Maya. Dibujos animados en 3D. Manual y software en castellano.

P.V.P. 6.990

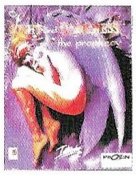
PRECIO OPEN: 6.700



RIVEN: MYST II
Lo que ayer sólo era miedo hoy es una realidad. Los estragos son mayores de lo que nunca habrías imaginado. Alguien ha de entrar y salvar a Riven.

P.V.P. 7.500

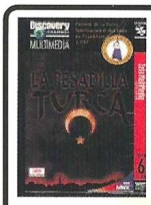
PRECIO OPEN: 7.495



OF LIGHT & DARKNESS
Adéntrate en un mundo onírico y ejerce de juez supremo en el juicio final. Religiosamente sorprendente...

P.V.P. 7.990

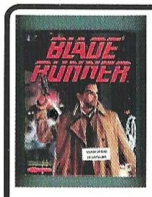
PRECIO OPEN 6.990



PESADILLA TURCA
Aventura gráfica en Istambul con un increíble ambiente realista. Son 6 CD-ROM que realmente te transportarán a la magia de los bazares turcos.

P.V.P. 7.990

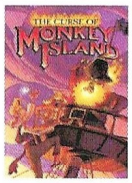
PRECIO OPEN: 7.900



BLADE RUNNER
Viaja al futuro Los Ángeles y únete a los replicantes o conviértete en un Blade Runner. Fantásticos gráficos en 3D que reproducen a la perfección el ambiente de R. Scott.

P.V.P. 7.990

PRECIO OPEN: 7.495



MONKEY ISLAND 3
Un nuevo entorno 3D para esta saga de juegos de Rol. El archimago Erasmus te ha invocado para que salves a Silmaria del desastre.

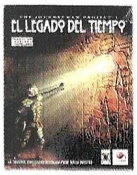
P.V.P. 7.990

PRECIO OPEN 6.990

FINAL FANTASY VII
Conversión desde consola de un sorprendente juego de Rol que combina la aventura y la acción con lujosos gráficos.

P.V.P. 7.990

PRECIO OPEN: 7.495



EL LEGADO DEL TIEMPO
Tercera parte de una saga de av. graficas futuristas. Remontate en el tiempo para encontrar lo que tu civilización necesita (4 CD's).

P.V.P. 7.990

PRECIO OPEN: 7.750

MIGHT & MAGIC VI
Prepárate a disfrutar de meses de juego con la continuación de una de las mejores sagas de juegos de Rol.

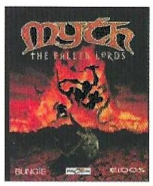
P.V.P. 7.995

PRECIO OPEN: 7.495

El Monstruo Multimedia

Nuestra web es www.openmultimedia.com

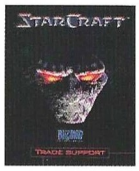
ESTRATEGIA



MYTH
Juego táctico de guerra fantástica, con un realismo y detalle sin precedentes. Gráficos 3D con Inteligencia artificial.

P.V.P. 7.995

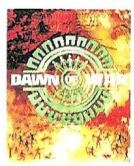
PRECIO OPEN: 7.250



STARCRAFT
Humanos, Protoss y Zergs luchan por conquistar el espacio. Cada una de las razas es totalmente diferente a las otras ¿Podrás dominarlas?

P.V.P. 5.990

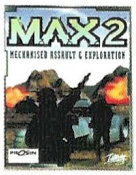
PRECIO OPEN: 5.495



DAWN OF WAR
Estrategia tridimensional en un juego que plantea la pugna de tres facciones por el dominio de los recursos.

P.V.P. 7.990

PRECIO OPEN: 6.750



M.A.X. 2
En un futuro no muy lejano, la guerra estará totalmente mecanizada, pero alguien debería controlarla: ¿Tú?.

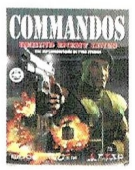
P.V.P. 7.990

PRECIO OPEN: 6.990

BATTLE ZONE
Estrategia a tiempo real en 3D. La carrera espacial ha comenzado con los descubrimientos de tecnología extraterrestre ¿Serás capaz de ganarla?

P.V.P. 7.995

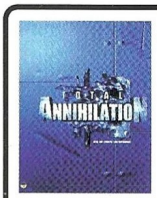
PRECIO OPEN: 6.995



COMMANDOS
La esperanza del Software español ya está aquí. Ponte al mando de tu comando especial de operaciones. Acción y estrategia unidos.

P.V.P. 6.990

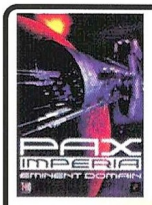
PRECIO OPEN 6.750



TOTAL ANIHILATION
Guía tus tropas de robots en un futuro completamente computerizado, aliate con otros jugadores y aniquila. Excelentes gráficos 3D.

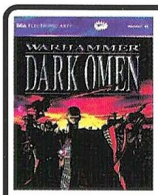
P.V.P. 7.990

PRECIO OPEN: 7.495



PAX IMPERIA
Coloniza Planetas y sé el amo del Universo. Gran Juego de estrategia espacial, con una Banda Sonora increible.

A CONSULTAR



WARHAMMER: DARK OMEN
Conviértete en un capitán mercenario y adéntrate en Old World para enfrentarte a las hordas oscuras.

P.V.P. 7.995

PRECIO OPEN: 7.750

El Monstruo Multimedia — Open Multimedia

Más de 2000 títulos de todo tipo de software a los mejores precios del mercado

O VEN A VERNOS A BARCELONA, C/VALENCIA 395

DEPORTES

TIE BREAK TENIS'98

Protagoniza los mejores torneos del gran slam y corónate nº 1 del mundo. Espectaculares gráficos en 3D.

P.V.P. 2.995

FUTBOL MANAGER 98

Dirige tu propio Club y viste su camiseta, escoge entre 6 ligas europeas. Totalmente en castellano. Gran Base de Datos.

P.V.P.: 5.990

COPA DEL MUNDO DE FRANCIA

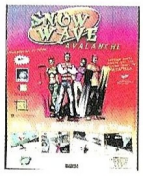
Disfruta en casa del mundial con los 10 estadios y las nuevas estrategias y movimientos mejorados.

P.V.P. 5.995

NBA LIVE'98

El más fantástico simulador de baloncesto. Utiliza la misma tecnología de rendering que el FIFA 98. Jugadores y equipos actualizados.

P.V.P. 5.990



SNOW WAVE AVALANCHE

Si te gustaría surfear por la nieve ahora mismo, no lo pienses más, por fin surfing en PC (soporte de 3DFX).

P.V.P. 2.995

EXTENSION PC-FUTBOL + PC-CALCIO

La esperada ampliación viene acompañada del PC-Calcio para que además puedas disfrutar de la liga Italiana.

P.V.P. 2.500

El Monstruo Multimedia

Visita nuestra sección de fotografía digital

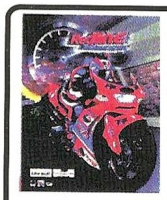
SIMULADORES

SCREAMER RALLY

Tercera entrega de esta exitosa saga. Gran cantidad de modelos y opciones en un entorno 3D. Manual en castellano y software en inglés.

P.V.P. 3.990

PRECIO OPEN: 3.750

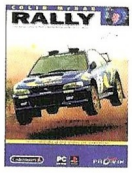


REDLINE RACER

Derrapa, tumba, activa el turbo y siente la potencia de estas motos en un juego magnífico e indescriptible. La realidad es su mayor virtud.

P.V.P. 6.995

PRECIO OPEN: 6.500

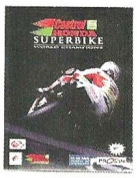


COLIN Mc RAE RALLY

12 coches y 48 pistan esperan. Agarra el volante y goza de los fabulosos gráficos de los mejores rallies del momento.

P.V.P. 7.990

PRECIO OPEN: 7.495



CASTROL HONDA SUPERBIKES

Juega con las mejores motos en toda clase de pistas. Recomendado para 3Dfx.

P.V.P. 7.990

PRECIO OPEN: 6.495

F1 RACING SIM.

Prepárate para correr con el simulador más real que nunca se haya creado para F1. Juega en modo arcade o simulación y gana el campeonato del mundo.

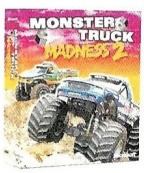
P.V.P. 8.995

PRECIO OPEN: 7.500

MOTOR HEAD

Una alta jugabilidad, una sofisticada inteligencia artificial, que hace a los oponenetes duros de verdad. La suavidad de control hace que este juego destaque.

A CONSULTAR



MONSTER TRUCK MADNESS 2

Los monstruos han regresado, más circuitos, más coches, más acción y emoción. Soporte 3DFX y Forcefeedback.

P.V.P. 7.990

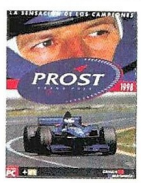
PRECIO OPEN: 7.495

F-16 AGRESSOR

Al fin sale al mercado el simulador bélico que promete mas variedades de naves y de misiones.

P.V.P. 7.990

PRECIO OPEN: 7.495

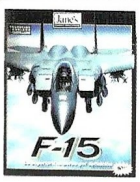


PROST GRAND PRIX

Recorre todos los circuitos del Mundial liberando toda tu adrenalina sobre el asfalto. Gráficos y sonido magníficos (3DFX recomendada).

P.V.P. 7.990

PRECIO OPEN 7.750

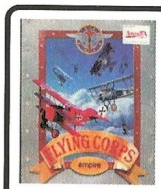


JANE'S F-15

¿Creías haberlo visto todo en simuladores de combate?.F-15 es el simulador más realista y tiene todos los controles del verdadero (3DFX recomendada).

P.V.P. 7.995

PRECIO OPEN: 7.750



FLYING CORPS GOLD

Atrévete a subir en un avión construido con madera y tela. Demuestra tus habilidades en una lucha aérea donde el buen piloto lucha contra el aire y la tecnología.

P.V.P. 2.990

PRECIO OPEN: 2.750

APACHE: LONGBOW 2

Una apasionante simulación de helicópteros de un realismo excepcional. Su motor de campaña da un realismo absoluto. Genera una nueva guerra cada vez que juegues.

P.V.P. 7.900

PRECIO OPEN: 7.750

Máquinas instaladas dondes podrás jugar con las últimas novedades antes de comprar

Open Multimedia

El Monstruo Multimedia

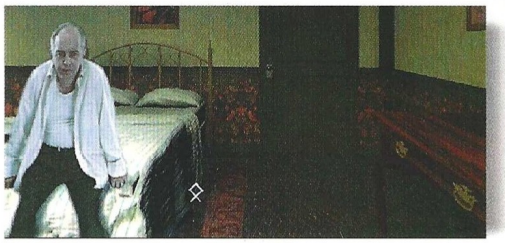
Viva las trampas

Una vez más nos hemos esforzado en conseguir los trucos de actualidad más interesantes. Aquí tienes una recopilación de ellos, algunos para juegos que analizamos en este mismo número.

BLACK DAHLIA

Estos códigos resuelven los distintos puzzles del juego. Para activarlos, sólo tienes que teclearlos mientras estás en la pantalla del puzzle pertinente (están ordenados según su aparición en el juego).

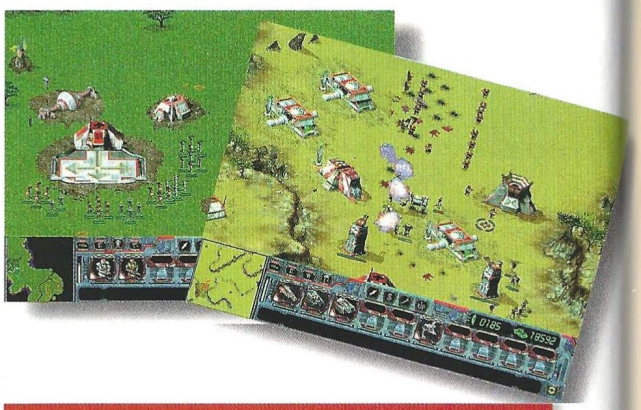
LEADHEAD puzzle de la vidriera
LOGHOUSE puzzle de la caja en forma de casa
TURNKEY cerradura del mueble en casa de Louie
RINGDING puzzle del sello (anillo)
ARTHUR puzzle de la mesa circular en el salón del Raven
MASTERLOCK caja fuerte de Winslow
CANCAN puzzle del portal en el mundo de los sueños
TRIANGLE puzzle de la puerta del salón en el Raven
PRESSURE puzzle de las válvulas
BARBELL puzzle de la cerradura con barrotes
NIMBLE puzzle de la palmatoria de la vela
SUNSPOT puzzle del sol y los planetas en Europa
LADYBUG puzzle de la cerradura con barrotes (Europa)
KEYPUNCH puzzle de las llaves (Europa)
GEAROIL puzzle de las palancas (Europa)
ROCK33 puzzle de las piedras (Catacumbas)
BLOCKHEAD puzzle de piezas con deslizamiento (Catacumbas)
TEMPLE puzzle de las columnas (Catacumbas)
GEMSTONE puzzle de la bolsa de runas (Catacumbas)
BOXTOP puzzle del baúl en el tren
CANDYCANE puzzle de la lata (LA)
TELEPORT puzzle del telegrama (LA)
PEEPER puzzle del telescopio (LA)
BONGO puzzle del reloj de cuco (LA)



DOMINION

Pulsa ENTER, teclea el código y pulsa otra vez ENTER durante cualquier misión del juego (sólo sirven en modo campaña y misiones sueltas, no en multijugador).

LUSHEE incrementa los recursos
INFRARED ver todo el mapa
COMBUSTION elimina todas las estructuras y unidades enemigas
ZIPPER construyes más rápido, pero también lo hace el ordenador



X-COM INTERCEPTOR

Pulsa CTRL+E hasta escuchar un doble pitido antes de teclear los códigos.

BATTLECHEAT activa los trucos durante el vuelo
CANTTOUCHTHIS invencibilidad
FILLERUP rango ilimitado de vuelo
KNOWITALL te da toda la tecnología
QUICKBASE termina todas las bases en construcción
PAYDAY incrementa el dinero

MECH COMMANDER

En el directorio donde hayas instalado el juego, debes crear con el editor de MS-DOS o cualquier otro editor un archivo vacío llamado buymechcommander.2 (si no lo haces no funcionarán los códigos). Durante el juego, teclea los códigos.

LORRIE	reponer munición
OSMIU	activar/desactivar modo dios
SHIFT+X	teletransporte, colocará al comando seleccionado donde pulses con el ratón
CTRL+I	invencibilidad
CTRL+SHIFT+N	terminar la misión

HOUSE OF THE DEAD

En el menú principal mantén pulsada la tecla CTRL y teclea los códigos.

SKIDMARX	activar trucos y las opciones de edición de características del personaje
CREATURE	activar las pruebas de criaturas

COMMANDOS

Durante el juego, teclea 1982GONZO o GONZO1982 si el primero no funciona.

DEATHTRAP DUNGEON

Teclea los códigos mientras juegas.

ELVIS	invulnerabilidad
TOOLS	todas las armas
TAXI	saltar de nivel
MMMMUNGO	fuerza
BILLY	velocidad
CAFFEINE	vida

NAM

Teclea los códigos durante el juego.

NVAGOD	modo dios

Computer Gaming World

Vota para elegir los mejores juegos de cada mes

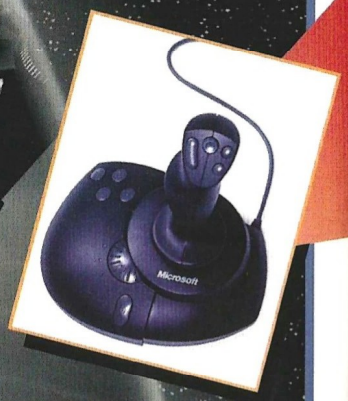
Nuestro TOP 50 necesita tu opinión. Queremos que nos hagas saber qué juegos de actualidad te gustan más, y por esta importante información que nos vas a proporcionar, entrarás en el sorteo de

2 JOYSTICKS "SIDEWINDER PRECISSION PRO"

Rellena el cupón adjunto con tus datos y ordenando los juegos de mayor a menor importancia, de forma que el número 1 sea tu preferido. Si, por ejemplo, sólo crees que hay 20 juegos dignos de mención, rellena los 20 primeros lugares. Cuando hayas terminado, corta esta página (o haz una fotocopia) y envíanosla por correo dentro de un sobre, indicando en el mismo la referencia "VOTO TOP 50" a la siguiente dirección:

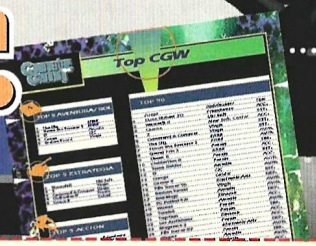
Computer Gaming World - Redacción:
C/ Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid

Por favor, no envíes más de un voto por mes y número, ya que los datos quedarán registrados en nuestro ordenador y sólo una de tus votaciones será válida.



Computer Gaming World

Mi TOP 50...



1	17	34
2	18	35
3	19	36
4	20	37
5	21	38
6	22	39
7	23	40
8	24	41
9	25	42
10	26	43
11	27	44
12	28	45
13	29	46
14	30	47
15	31	48
16	32	49
	33	50

Enviar a: **Computer Gaming World, Redacción. C/ Miguel Yuste ,26 28037 Madrid**

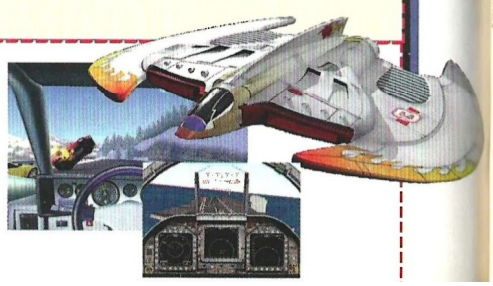
Nombre .....

Apellidos ..... Edad .....

Dirección .....

Localidad ..... C.P. .....

Provincia ..... Teléfono ( ) .....

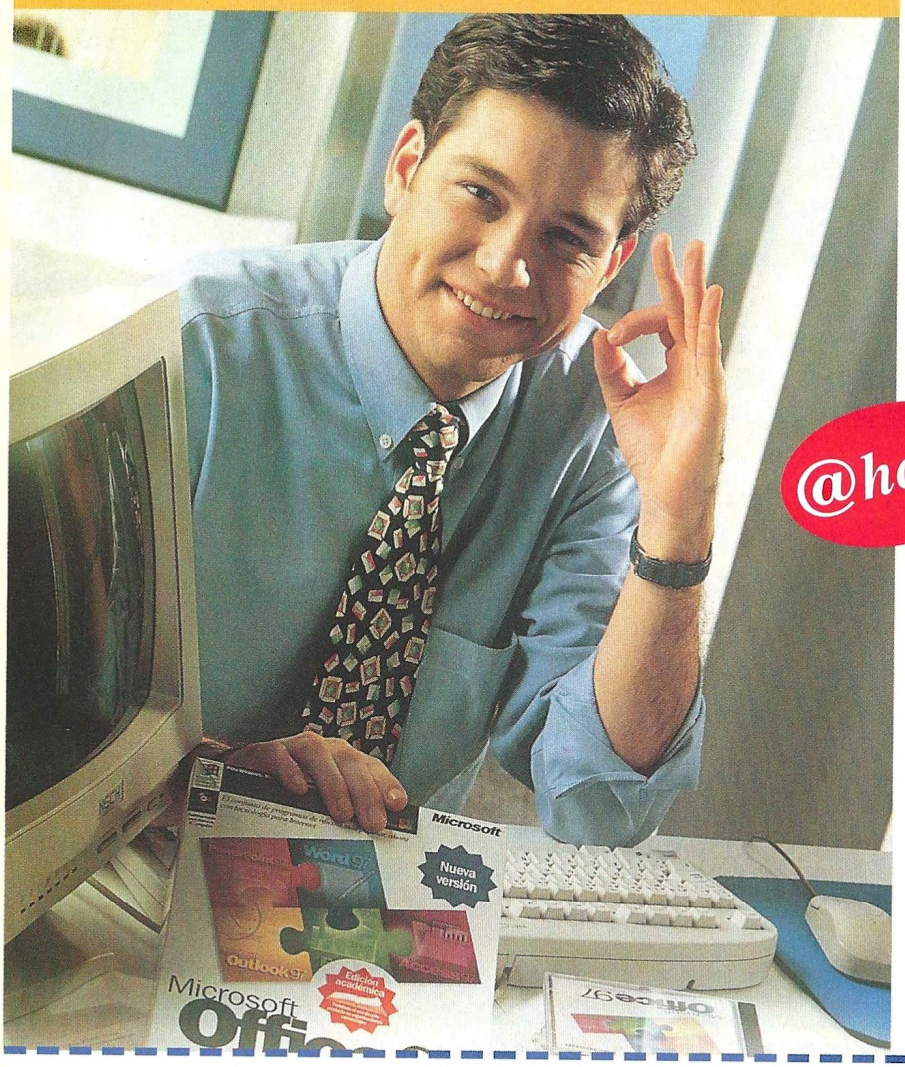


CURSOS

- **Empresariales:**
  - *Análisis de Balances y Auditoría*
  - *Auxiliar Administrativo*
  - *Comercio Exterior*
  - *Contabilidad*
  - *Contabilidad Analítica y Presupuestaria*
  - *Dirección Financiera y Contable*
  - *Dirección de Ventas*
  - *Gestión del Establecimiento Detallista*
  - *Gestión y Admón de la PYME*
  - *Gestión de Restaurantes*
  - *Gestión Hotelera*
  - *Marketing*
  - *Tributación y Asesoría Fiscal*
  - *Vendedor Profesional*
- **Desarrollo personal:**
  - *Acceso a la Universidad para mayores de 25 años*
  - *Graduado Escolar*
- **Idiomas:**
  - *Alemán*
  - *Francés*
  - *Inglés*
- **Profesiones técnicas:**
  - *Climatización*
  - *Delineación en Construcción (con programa AutoCAD y AutoARQ)*
  - *Electrónica Digital*
  - *Electrónica y Electricidad del Automóvil*
  - *Electrónica y Microelectrónica*
  - *Fontanería*
  - *Instalador de Antenas*
  - *Instalador de Gas*
  - *Instalador Electricista*
  - *Mecánica del Automóvil*
  - *Mecánico de Motos*
  - *Oficial de Albañilería*
  - *Técnico en Construcción*
  - *Técnico Electricista*
- **Belleza y Moda:**
  - *Corte y Confección*
  - *Diseño de Modas*
  - *Esteticista*
  - *Peluquería*
- **Informática:**
  - *Corel Draw 5.0*
  - *Introducción a la Informática*
  - *Master en Ofimática*
  - *Windows 95*
- **Nuevas Profesiones:**
  - *Camarero Profesional*
  - *Cocinero Profesional*
  - *Decoración e Interiorismo*
  - *Educación Infantil*
  - *Fotografía*
  - *Jardinería*
  - *Psicología*
  - *Puericultura*
- **Ocio:**
  - *Dibujo Artístico*
  - *Dibujo y Pintura*
  - *Guitarra*
  - *Pintura al Óleo*
- **Sanitaria:**
  - *Masaje*

¿Aún no has puesto la Informática en tu curriculum?

Domínala fácilmente con los cursos CEAC.



Ahora, con CEAC y los programas Office 97 y Works de Microsoft®, dominarás los programas informáticos más útiles y completarás tu curriculum brillantemente.

Con profesor particular que siempre está a tu lado, por teléfono, carta, fax e Internet.

Cursos garantizados por CEAC. Si al terminar el Curso no quedas satisfecho, te reembolsaremos el dinero abonado.

Conseguirás tu diploma CEAC que acreditará tus conocimientos y profesionalidad.

@hora

CEAC te conecta gratis a Internet durante un año. Para que, si tú quieres, puedas conectar directamente con nosotros y consultar tus dudas de la forma más sencilla, rápida y eficaz.

LLAMA E INFÓRMATE

902 102 103

http://www.ceac.com

Fax. 932 655 733

CEAC

El primer Grupo de Enseñanza Privada del País.

OBSEQUIO

INFÓRMATE SIN NINGÚN COMPROMISO.

☑ **Sí, quiero recibir información detallada del Curso de** _____

y como regalo recibiré un lápiz portaminas de diseño.

Nombre y apellidos _____

Domicilio _____ *Nº* ____ *Piso* ____ *Puerta* ____ *C.P.* _____

Población _____ *Provincia* _____

Teléfono _____ *F. nacimiento* _____ *Profesión* _____

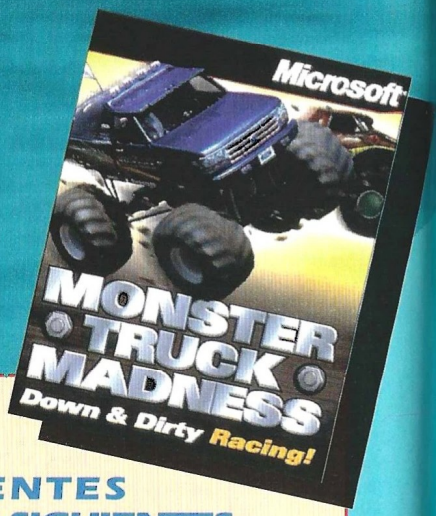
Rellena en mayúsculas esta solicitud y envíala rápidamente. No necesita ni sobre ni sello.

Los datos que nos facilites se grabarán en nuestros ficheros. Si no deseas recibir ofertas de otras empresas a través de CEAC o deseas rectificar o cancelar tus datos, te rogamos nos lo comuniques. Autorizado por el Ministerio de Educación y Ciencia nº 8039185 (B.O.E. 3-6-83)

1K805

Computer Gaming World

Lista de ganadores de concursos



LOS GANADORES DE LOS 10 JUEGOS MONSTER TRUCK MADNESS CORRESPONDIENTES AL SORTEO PUBLICADO EN EL Nº 32 DE CGW SON LOS SIGUIENTES:

ANDONI HERNANDEZ ASIN ..... BARAÑAIN (NAVARRA)
CRISTOBAL GALVEZ ESPINAR ..... CORDOBA
JOSE MARTINEZ ANDRES ..... SIGÜENZA (GUADALAJARA)
LLUIS NAVARRO DOMINGO ..... TORTOSA (TARRAGONA)
MARIA GINER OLCINA ..... MURO (ALICANTE)
JAIME LOZANO PORTA ..... TAVERNES (VALENCIA)
ANGEL MENDEZ PIÑON ..... SOTO DE LLANERA (ASTURIAS)
BERNAT BOFARULL MAS ..... SABADELL (BARCELONA)
CARLOS PITARCH FERRERES ..... BURRIANA (CASTELLON)
JORGE LATORRE DE LA CALLE ..... SORIA

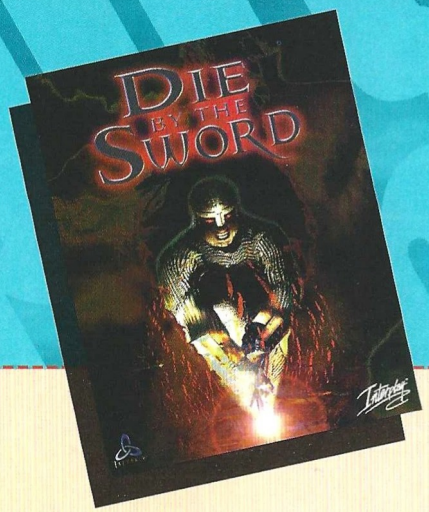
RESPUESTA COMERCIAL
F.D. Autorización n.º 101
(B.O.C. 9-11-59)

NO NECESITA SELLO

A FRANQUEAR EN DESTINO

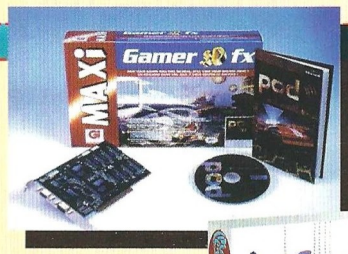
CEAC

Apartado F.D. Nº 42
08080 - BARCELONA



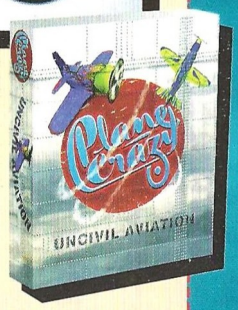
LOS GANADORES DE LOS 10 JUEGOS DIE BY THE SWORD CORRESPONDIENTES AL CONCURSO PUBLICADO EN EL Nº31 DE CGW SON LOS SIGUIENTES:

GABRIEL OLVERA GOMEZ .....BARCELONA
LUIS DE LAMA LOPEZ .....MADRID
CESAR GUTIERREZ COUCEIRO .....RENTERIA (GIPUZKOA)
JORGE JUAN SUANES ALBORS.....VALENCIA
JESUS RINCON FERNANDEZ-PACHECO .....MANZANARES (CIUDAD REAL)
JORDI DIAZ PEREZ.....BARCELONA
JESUS CORDERO BALLESTEROS .....VALENCIA
CELESTINO BERNALDEZ NAVARRO.....SAN JUAN (ALICANTE)
EDUARDO DE LA FUENTE GUILLEN .....SALAMANCA
PEDRO PABLO ROMERO CARPINTERO .....MADRID



EL GANADOR DE LA TARJETA 3DFX MAXI GAMER CORRESPONDIENTE AL CONCURSO PUBLICADO EN EL Nº31 DE CGW ES EL SIGUIENTE:

DANIEL PEREZ DE LA TORRE.....MADRID



LOS GANADORES DE LOS 10 JUEGOS PLANE CRAZY CORRESPONDIENTES AL CONCURSO PUBLICADO EN EL Nº31 DE CGW SON LOS SIGUIENTES:

FRANCISCO JESUS MARTIN DELGADO .....SALAMANCA
ARITZ CASTAÑOS LOBATO .....BILBAO (VIZCAYA)
MARC MAYMO ALOY .....MANRESA (BARCELONA)
JAVIER MAORAD PASTOR.....TERUEL
ANDRES MANUEL PEREZ PETINAL.....BURGOS
JOSE FERNANDO BENITO PADILLA.....UBEDA (JAEN)
MIGUEL ESTEVEZ DAVILA.....VIGO (PONTEVEDRA)
ALEJANDRO CANCELO DE MIGUEL.....ARANDA DE DUERO (BURGOS)
VICENTE CORVILLO ORTIZ .....MADRID
JUAN CABRERO ROMERO .....TERRASSA (BARCELONA)

Contenido del CD

Fatal Jack

Este mes Computer Gaming World te regala el primer episodio de una alucinante aventura cuyo protagonista se ve envuelto en una oscura trama que le llevará a tratar con el mismísimo Diablo. Su pacto incluirá una peligrosa misión que le obligará a recorrer los lugares más siniestros del planeta.

REQUISITOS MÍNIMOS

486/66 MHz, 16 MB RAM, SVGA, CD-ROM 4x, Sound Blaster o 100% Compatibles, ratón, Windows 95, DirectX

WINDOWS 95

Abre el CD-ROM y ejecuta el programa INSTALAR.EXE. Sigue las instrucciones de pantalla. Si no tienes instalado DirectX, dentro de la carpeta SC CGW/DIRECTX5/DIRECTX encontrarás el archivo DXSETUP para instalarlo. Se creará un grupo de programas en el menú de Inicio para acceder al juego.

CONTROLES

Utiliza el ratón para moverte e interaccionar con el entorno. El inventario lo activarás moviendo el cursor hacia la parte inferior izquierda de la pantalla, y el menú en la parte inferior derecha.

PISTAS

NO proporcionamos pistas por teléfono. La solución completa está incluida dentro de los Top Secret Interactivos de este mes.

SERVICIO TÉCNICO

Fatal Jack es un juego de WINDOWS 95 y no de MS-DOS.

Si tienes algún problema técnico con el juego, comprueba que tu ordenador cumple los requisitos del sistema. Antes de llamarnos asegúrate de haber seguido antes los siguientes pasos:

1.- Haber instalado DirectX y tener el CD dentro de la unidad para jugar.

2.- Si el CD está sucio, límpialo con un paño seco y suave desde el centro a los bordes.

Si piensas que el CD puede estar defectuoso, llámanos antes de enviarlo por si se te hubiese escapado algo.

Si el problema persiste, antes de llamarnos ten a mano lo siguiente, y si es posible es mejor que estés sentado delante del ordenador para que podamos ayudarte mejor y más rápidamente:

-Configuración de tu ordenador: tarjeta gráfica, tarjeta de sonido, microprocesador, memoria RAM instalada y sistema operativo.

Nuestro teléfono es el 91 304 5542, y el horario de atención de llamadas es de 13:00 a 15:00 hasta el 13 de Septiembre (y todos los viernes) y de 16:00 a 18:00 de lunes a jueves a partir de esa fecha. Esta línea es únicamente para problemas técnicos, y no para dar pistas de juegos.

INSTRUCCIONES DE INSTALACIÓN Y USO DE QUICK TIME (Solo Windows)

Abre la carpeta llamada QTIME del CD-ROM y pulsa dos veces sobre el icono Q32INST si tienes Windows 95 o QTINSTAL si tienes cualquier versión anterior de Windows. Sigue las instrucciones de pantalla. Cuando la instalación finalice, tendrás que reiniciar el equipo para que los cambios sean efectivos.

Si ya tienes instalado Quicktime, el programa lo detectará y sólo reemplazará tu versión si es anterior a la suministrada en el CD.

INSTRUCCIONES DE INSTALACIÓN de MICROSOFT INTERNET EXPLORER

Para instalar Internet Explorer, abre la carpeta EXPLORER del CD-ROM, donde encontrarás dos archivos. Según tu versión de Windows, ejecuta uno u otro y sigue las instrucciones de pantalla.

MINNT30F.EXE Microsoft Internet Explorer para Windows 3.1

IE4SETUP.EXE Microsoft Internet Explorer para Windows 95

INSTRUCCIONES DE INSTALACIÓN de NETSCAPE NAVIGATOR

Para instalar Netscape, abre la carpeta NETSCAPE del CD-ROM, donde encontrarás dos archivos. Según tu versión de Windows, ejecuta uno u otro y sigue las instrucciones de pantalla.

CDB16E403.EXE Netscape para Windows 3.1

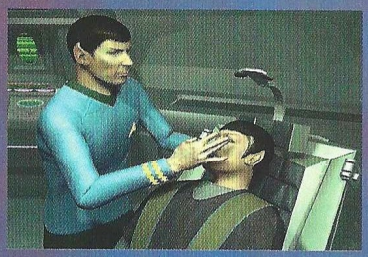
CDB32E403.EXE Netscape para Windows 95

Vídeo de Star Trek: Secret of Vulcan Fury

INSTRUCCIONES DE INSTALACIÓN Y USO

Requisitos Mínimos: Pentium, 16 MB de RAM, CD-ROM 4x, SVGA, tarjeta de sonido, Windows 95, DirectX 5

Abre la carpeta VULCAN del CD-ROM y ejecuta el archivo VULCAN. No funcionará si no tienes instalado DirectX en tu ordenador.



Demo Jugable de Starcraft

INSTRUCCIONES DE INSTALACION Y USO

Esta exclusiva demo desarrollada por Blizzard para Computer Gaming World te ofrece cinco misiones en las que la acción transcurre justo antes del conflicto que se produce en la versión comercial, ampliándose con ello la línea argumental del juego.

WINDOWS 95

Requisitos Mínimos: Pentium 90 MHz, 16 MB de RAM, 45 MB de disco duro, SVGA VLB o PCI, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95, DirectX 5

Instalación: Abre el CD-ROM y la carpeta SC_CGW. Ejecuta el archivo SETUP.EXE. Sigue las instrucciones de pantalla para instalar la demo. Es necesario instalar DirectX para que funcione adecuadamente.

Ejecución: Se creará una carpeta en el menú de Inicio para la demo.

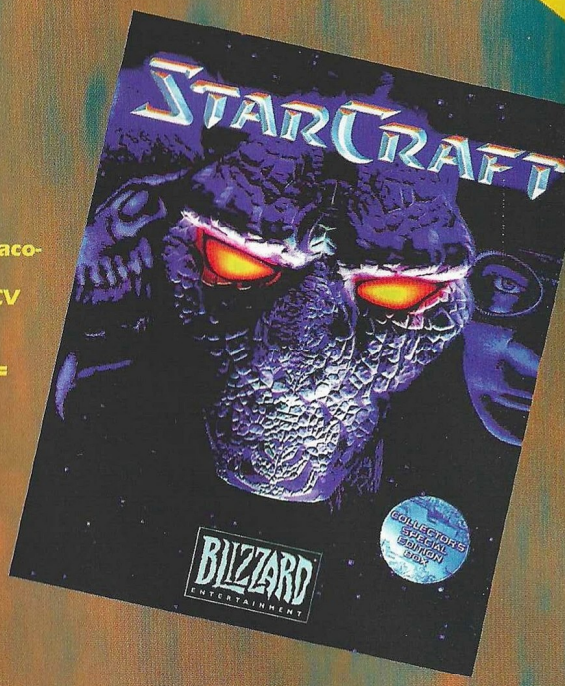
Controles: Dispones de una ayuda en pantalla para los controles. Puedes acceder a ella desde dentro del juego pulsando F10 para acceder al menú. Con ESPACIO la pantalla se moverá al lugar del acontecimiento más reciente.

M = entrenar Marine en los barracones

S = entrenar SCV en el centro de mando

CTRL+número = asignar unidades seleccionadas como grupo al número

ALT+número = seleccionar grupo



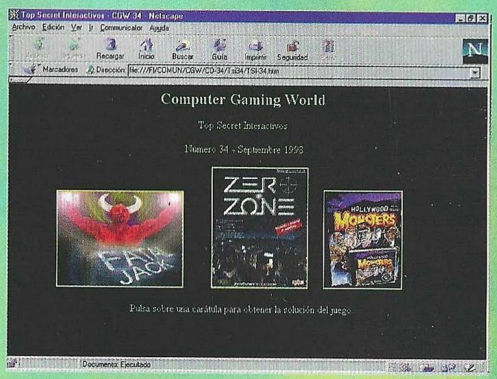
TOP SECRET INTERACTIVOS

INSTRUCCIONES DE INSTALACION Y USO

Para poder acceder a las soluciones, es necesario que tengas instalado un navegador de Internet en tu ordenador, ya sea en Windows 3.1, Windows 3.11 o Windows 95. Los más comunes son Internet Explorer de Microsoft y Netscape. Si no tienes ninguno instalado en tu ordenador, están ambos incluidos en el CD-ROM, así que puedes instalar el que quieras (pero sólo uno de ellos para no crear conflictos en tu sistema). Consulta las instrucciones pertinentes para instalarlo.

Una vez que tengas Netscape o Internet Explorer intalado en tu sistema, abre la carpeta TSI33 del CD-ROM y haz una doble pulsación sobre el icono TSI-33. Pulsa sobre una carátula para acceder a la solución que quieras. De forma alternativa, puedes emplear la opción Abrir del menú Archivo en cualquiera de los dos navegadores para abrir el citado archivo, tal y como harías en otro programa de Windows.

NOTA: No es necesario tener conexión a Internet para poder ver los Top Secret Interactivos, ya que los archivos necesarios se encuentran en el CD-ROM.



Demo Jugable de Urban Assault

INSTRUCCIONES DE INSTALACION Y USO

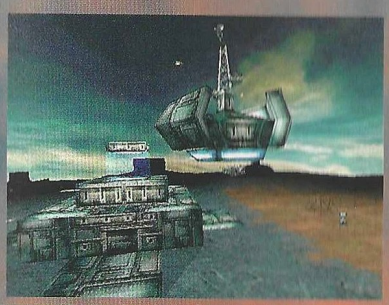
WINDOWS 95

Requisitos Mínimos: Pentium 133 MHz, 16 MB de RAM, SVGA VLB o PCI, tarjeta 3Dfx, disco duro, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95, DirectX

Instalación: Abre el CD-ROM, la carpeta UA, ejecuta el archivo MSUADEMO.EXE. Sigue las instrucciones de pantalla para instalar la demo.

Ejecución: Se creará un grupo de programas para Urban Assault con un acceso directo al mismo.

Controles: Usa el ratón para seleccionar unidades y las opciones de construcción y entrenamiento. Puedes utilizar los cursores para moverte dentro de una unidad. Hay una ayuda disponible dentro de la demo con los controles.



Computer Gaming World

Top CGW

TOP 5 AVENTURA / ROL

1	The Curse of Monkey Island	Erbe
2	Diablo	Ubi Soft
3	Blade Runner	Virgin
4	Broken Sword 2	Virgin
5	Atlantis	Friendware

TOP 5 ESTRATEGIA

1	Commandos	Proein
2	Age of Empires	Microsoft
3	Warcraft II	Ubi Soft
4	Theme Hospital	Electronic Arts
5	Civilization II	Proein

TOP 5 ACCION

1	Tomb Raider 2	Proein
2	Quake II	Proein
3	Jedi Knight	Erbe
4	Abes Oddysee	N.S.C.
5	Tomb Raider	Proein

TOP 5 DEPORTES

1	FIFA 98	Electronic Arts
2	FIFA 97	Electronic Arts
3	PC Fútbol 5.0	Dinamic
4	PC Fútbol 6.0	Dinamic
5	NBA Live 98	Electronic Arts

TOP 5 SIMULADORES

1	Comanche 3	Electronic Arts
2	iF-22	Friendware
3	F-15	Electronic Arts
4	Red Baron 2	Coktel
5	EF-2000	Infogrames

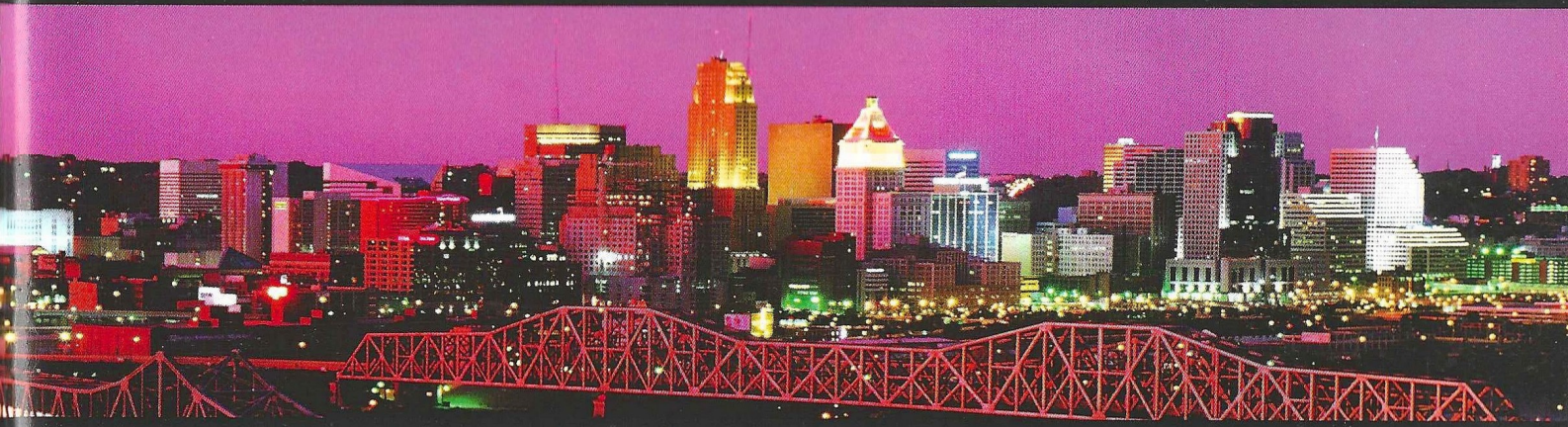
TOP 50

	Juego	Distribuidor	Tipo
1	Commandos	Proein	EST.
2	Tomb Raider 2	Proein	ACC.
3	Age of Empires	Microsoft	EST.
4	Quake II	Proein	ACC.
5	Fifa 98	Electronic Arts	DEP.
6	Curse of Monkey Island	Erbe	AV/R.
7	Diablo	Ubi Soft	AV/R.
8	Warcraft II	Ubi Soft	EST.
9	Jedi Knight	Erbe	ACC.
10	Starcraft	Coktel	EST.
11	Theme Hospital	Electronic Arts	EST.
12	Civilization II	Proein	EST.
13	Blade Runner	Virgin	AV/R.
14	Broken Sword 2	Virgin	AV/R.
15	Oddworld: Abe´s Odysee	New Soft. Center	ACC.
16	Tomb Raider	Proein	ACC.
17	Doom II	Erbe	ACC.
18	Duke Nukem 3D	Proein	ACC.
19	MDK	Virgin	ACC.
20	C&C:Red Alert	Virgin	EST.
21	Atlantis	Friendware	AV/R.
22	Turok	New Soft. Center	ACC.
23	Z	Virgin	EST.
24	Constructor	New Soft. Center	EST.
25	Moto Racer	Electronic Arts	ACC.
26	Quake	New Soft. Center	ACC.
27	Redline Racer	Ubi Soft	ACC.
28	Riven	Electronic Arts	AV/R.
29	Fórmula 1	Electronic Arts	ACC.
30	Outlaws	Erbe	ACC.
31	Pandemonium 2	Ubi Soft	ACC.
32	Fifa Soccer 97	Electronic Arts	DEP.
33	Heart of Darkness	Infogrames	ACC.
34	Carmageddon	Arcadia	ACC.
35	Forsaken	New Soft. Center	ACC.
36	Battlespire	Virgin	AV/R.
37	Hexplore	Infogrames	AV/R.
38	Caesar II	Coktel	EST.
39	PC Fútbol 5.0	Dinamic	DEP.
40	Unreal	New Soft. Center	ACC.
41	Larry 7: Love For Sail	Coktel	AV/R.
42	Egipto	Friendware	AV/R.
43	Comanche 3	Electronic Arts	SIM.
44	Broken Sword	Virgin	AV/R.
45	Dark Earth	Proein	AV/R.
46	PC Fútbol 6.0	Dinamic	DEP.
47	Plane Crazy	Arcadia	ACC.
48	Worms 2	Proein	ACC.
49	iF-22	Friendware	SIM.
50	Men in Black	Arcadia	ACC.

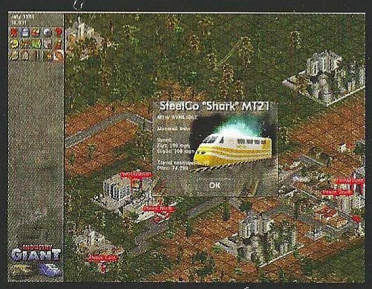
▪ AV/R= Aventura / Rol ▪ ACC= Acción ▪ DEP= Deportes
▪ SIM= Simuladores ▪ EST= Estrategia

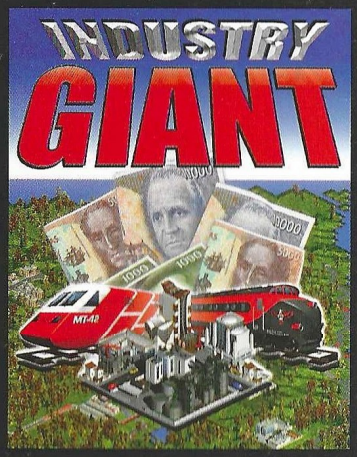
Transforma esto...

...en esto



y hazte millonario





Construye edificios, fábricas, tiendas • Fabrica y vende tus productos • Construye y gestiona redes de transporte para materias primas y productos terminados usando camiones, barcos, trenes y aviones • Atrae a los clientes con anuncios y precios competitivos • Editor de mapas • Feroces competidores que intentarán minar tu mercado y quitarte tus clientes • Increíbles gráficos isométricos en 3D que pueden girar 360°

TRADUCIDO AL CASTELLANO

JoWooD Productions

INTERACTIVE MAGIC™

www.imagicgames.co.uk

Distribuye:
Friendware
C/ Rafael Calvo, 18
28010 Madrid
Tel. 91 308 34 46
Fax 91 308 52 97

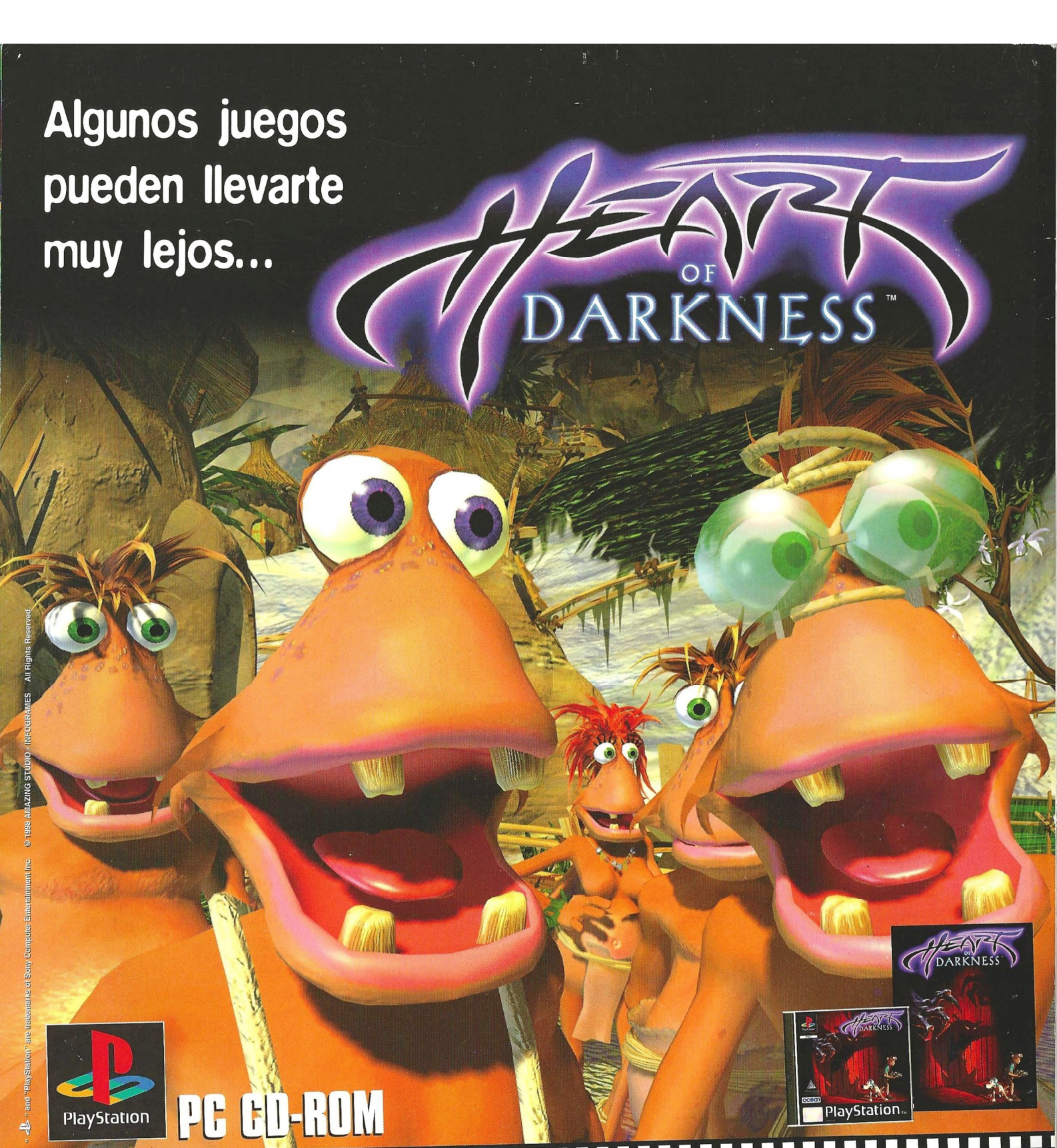
Friendware

www.friendware-europe.com

Industry Giant es una marca registrada. Interactive Magic es una marca registrada de Interactive Magic, Inc. Todas las otras marcas son propiedad de sus respectivos dueños. © 1998 Interactive Magic, Inc. Todos los derechos reservados.

Algunos juegos pueden llevarte muy lejos...

HEART OF DARKNESS™



PlayStation

PC CD-ROM

Distribuido por:

INFOGRAMES IBERICA

ocean

Amazing Studio

www.heartofdarkness.com

"PlayStation" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1998 AMAZING STUDIO / INFOGRAMES All Rights Reserved.